www.gamenavigator.ru

№ 11(54)' 2007

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Commandos 2: Men of Courage
Спецназ второй мировой

Red Faction
Марсианский перевертыш

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
D&D в действии

Wizardry 8
Пиратская легенда

ISSN 1680-3264

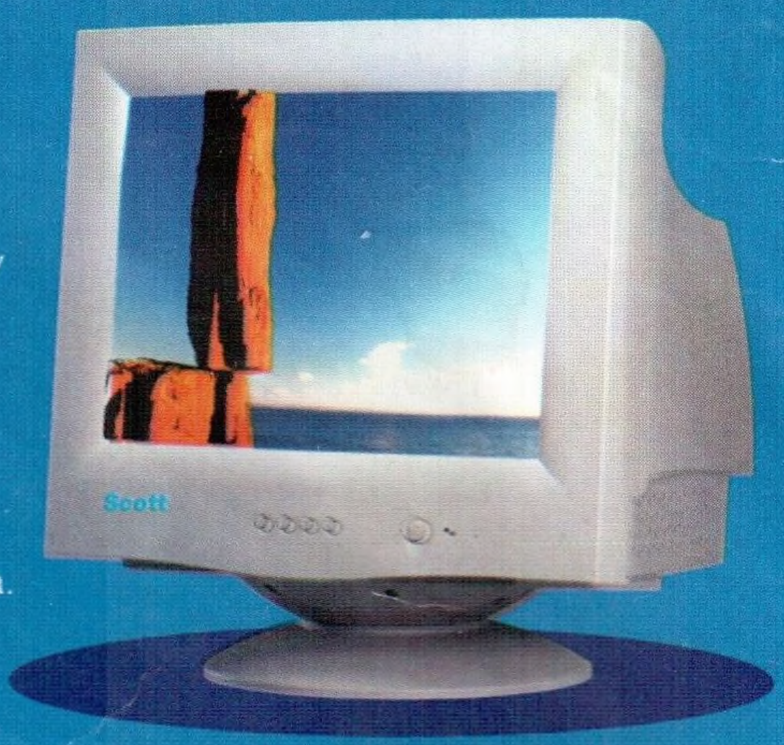
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Настоящая
немецкая
марка!

Scott®
the digital cleverness

Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.
Верно?
А ведь **это вполне реально!**
Мониторы с торговой маркой **"Скотт"** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.
И все это за весьма и весьма невысокую цену!
Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.
Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,
монитор Scott - просто находка.
Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);
факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:
Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефея 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

Русский Стиль®
http://www.rus.ru

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 54 Ноябрь 2001 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда" 123995, Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 36.000 экз.

Заказ № 5270

Цена свободная.

© ООО "Навигатор Паблишинг", 2001 г.

Всем привет!

Как правило, осенью играть не во что. Серьезные паблишеры затаились в ожидании рождественских праздников, а несерьезные ничем серьезным серьезных игроков порадовать просто не в состоянии. Но нынешняя унылая пора претендует на исключение, причем по всем жанрам. Полк стратегов получил Commandos 2: Men of Courage, армия любителей инкарнаций дьяблы - Throne of Darkness, дивизион симуляторщиков - Sub Command, команда экшеновцев - Venom и Red Faction, а группа товарищей, именующих себя RPG'шниками - Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor. Согласитесь, весьма неплохой набор для пережидания безрыбья.

А еще осень - традиционное время больших и маленьких революций и прочих переделок, вот и нас потянуло в очередной раз перекраивать внутренности журнала. Все проходит под лозунгом "Больше информации хорошей и нужной!". Посему мы объединили новости всех разделов в единый блок, причем раздули его до приличных размеров, подключив к процессу команду, которая выкладывает новости на наш сайт.

Еще одно новшество - в шапках статей появились ссылки на связанные с рассматриваемой игрой ресурсы Интернета. Подверглось изменению и содержимое журнального компакта - ко всем упомянутым в статьях играм выложены дополнительные материалы: скриншоты, обои, карты, сохраненки, скринсейверы, редактора, тренеры и т.д.

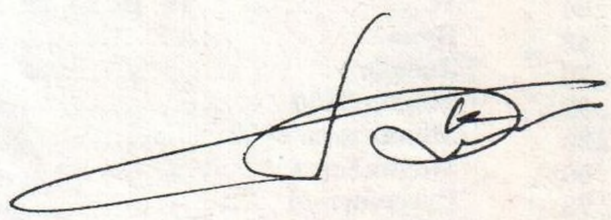
Специальной фишкой номера пошли материалы, связанные с Commandos 2 - ревьюшка и гайд. Если бы не было первой части, то игре можно было бы поставить существенно более высокий рейтинг. Несколько парадоксально, но в обзоре пришлось ее ругать не за те вещи, которые в ней присутствуют, а за те моменты, которые разработчики упустили. В самой игре огрехов практически нет, разве что вылетает она иногда без объяснения причин, да еще на палубе авианосца в седьмой бонусовой миссии у всех самолетов одинаковые бортовые номера... В гайде без особых подробностей расписано прохождение миссий на высшем уровне сложности. Игра была для этого пройдена дважды, во второй раз - с учетом накопленного опыта. Указано местонахождение всех Bonus Book и прочих важных предметов, приведены карты всех основных и дополнительных миссий.

Специально к выходу Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor мы придержали материал по третьей редакции системы Dungeons & Dragons, которая пришла на смену привычной AD&D2. Изменения, внесенные дизайнерами Wizards of the Coast довольно существенны, поэтому всем ролевикам мимо этой статьи лучше не проходить.

Как я и грозился, очередная одиссея Сотника прошла во фриварной онлайновой ролевушке Dragon Court, которая не сдает позиций на фоне конкурирующих коммерческих MMORPG. Внешняя простота совершенно не мешает ей быть тщательно проработанной, хорошо сбалансированной и увлекательной.

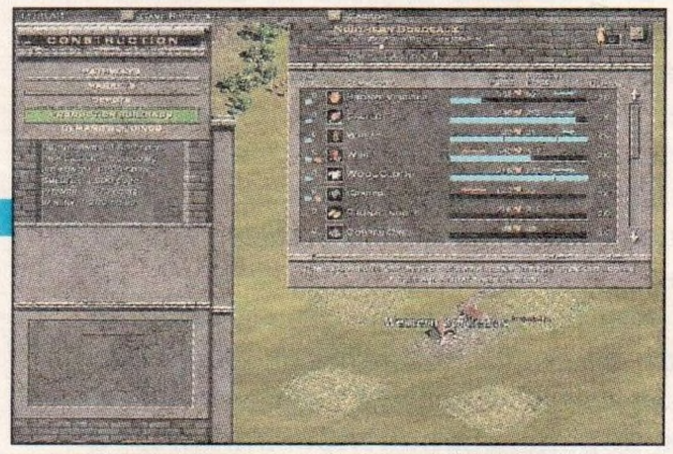
Кстати, сейчас самое время заново переиграть седьмые "Визардря", т.к. прокачанную вами группу, как оказалось, можно будет перетащить в восьмые. За эту информацию нужно поблагодарить компанию "Бука", которая любезно предоставила нам бета-версию игрушки. Она все еще сыровата, поэтому подготовленный для этого номера материал мы расцениваем как демо-превью. И с нетерпением ждем финального релиза, ведь уже ясно, что Sirtech Software потрудились на славу, несмотря на все проблемы, преследующие эту талантливейшую группу разработчиков.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!!
Стр. 39



Спецназ времен второй мировой 4
Commandos 2: Men of Courage

Commandos 2: Men of Courage Guide 8

Новости 28

ACTION

Мы бодры, веселы 45

Творение Рентгена 46
Oblivion Lost

Членистоногий герой 48
Spider-Man

Семь самураев 50
Throne Of Darkness

Восстание красных скафандров 54
Red Faction

Потомки Громады 58
Zax: The Alien Hunter
(Зак – охотник с другой планеты)

Венец эволюции 60
Planet of the Apes

Не какой-нибудь там 62
“стойкий оловянный”!
Army Men: Air Attack
(Вояки: тактика в воздухе)

STRATEGY

По заявкам трудящихся 63

И сказка станет былью 64
Sid Meyer's Civilization III

Время перемен 66
Heroes of Might & Magic IV

Герой нового времени 70
Starmageddon

Что Рай грядущий нам готовит? 72
Код доступа: РАЙ (Paradise Cracked)

Истина где-то рядом 75
Magic and Mayhem: The Art of Magic

В песках мое сердце... 76
Combat Command 2: Desert Rats!

Модный минимализм 78
Trade Empires

Учитесь торговать! 80
Patrician II (Негоциант)

Дело девятое: Из жизни колобков... 84
Colobot

Дело десятое: Термоядерный маразм 86
MAD – Global Thermonuclear Warfare

SIMULATION+SPORT

Осенний марафон 87

Очень опасен, потому как вооружен 88
HoveRace

90 Настоящему самокатчику завсегда везде ништяк!
Scooter Pro

92 Челюсти
Sub Command

96 На волю! В пампасы!
Paris-Dakar Rally

98 Противостояние двух великих спортивных культур
Madden NFL 2002

100 На пути к совершенству?
NHL 2002

104 Младший брат F1
Open Kart

106 Эволюция FIFA Soccer

110 Новые формы спортивного сообщества

RPG+ADVENTURE

113 Жанровый критерий возвращается

114 Лирика
Wizardry 8: Возвращение легенды

116 Убийца легенды
Atlantis III: The New World

118 Санитары Миф Драннора
Pool of Radiance:
Ruins of Myth Drannor

120 Полицейский из прошлого
The Mystery of the Druids

122 Человек дракону друг, товарищ и корм
Dragonriders - Chronicles of Pern

124 Dungeons & Dragons 3rd edition

HARDWARE

128 ATI RADEON 7500

MAX.VIEW

136 От татаро-монголов до псов-рыцарей

CHEATS

138 Cheats

INTERNET

140 Новости

142 GPRS-технология и игры

144 Sotnik's Odyssey
Dragon Court

Z-ZONE

148 Секс, насилие, рок-н-ролл (часть 2)

150 Скандалист

152 Кроссворд

156 Концентрация

157 Почта

Список игр в номере:

Код доступа: РАЙ (Paradise Cracked) 72
Army Men: Air Attack (Вояки: тактика в воздухе) 62
Art of Magic. Magic and Mayhem 75
Atlantis III: The New World 116
Colobot 84
Combat Command 2: Desert Rats! 76
Commandos 2: Men of Courage 4
Dragon Court 144
Dragonriders - Chronicles of Pern 122
Heroes of Might & Magic IV 66
HoveRace 88
MAD – Global Thermonuclear Warfare 86
Madden NFL 2002 98
NHL 2002 100
Oblivion Lost 46
Open Kart 104
Paris-Dakar Rally 96
Patrician II (Негоциант) 80
Planet of the Apes 60
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor 118
Red Faction 54
Scooter Pro 90
Sid Meyer's Civilization III 64
Spider-Man 48
Starmageddon 70
Sub Command 92
The Mystery of the Druids 120
Throne Of Darkness 50
Trade Empires 78
Wizardry 8: Возвращение легенды 114
Zax: The Alien Hunter (Зак – охотник с другой планеты) 58

Список рекламы в номере

Саргона 83
СОФТ КЛАБ 91
1С 15, 19, 25, 29, 35, 41, 43, 47
Бука 27
Звезда 137
Медиа 2000 ..... 11, 103
Медиатека 2002 112
МедиаХауз 45, 143
Руссобит-М 23, 33, 37
А2000 85
iXBT 134
New Media Generation ... 3, 31, 49, 53, 57, 59
RINET 135
www.tgw.ru 77

ТАКТИКА СУДЬБЫ

Боги и герои скандинавского эпоса - в новой тактической игре от New Media Generation. Викинги и тролли, божества и чудовища, населяющие мифические острова, вовлечены в вечную борьбу богов - Одина и Фенрира. Три главных героя неожиданно оказываются в самом центре этой борьбы. Высшие силы определяют их жизненный путь. Смогут ли воины разрушить замысел богов и изменить Судьбу?

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 98/2k
- процессор Pentium II
- 64-128 Мбайт ОЗУ
- DirectX 7
- Видеокарта с 3D акселератором
- Звуковая карта с поддержкой 3D звука

- **12 уровней с различными миссиями, заданиями и сюжетными поворотами**
- **2 уровня сложности**
- **До 60 минут игрового времени в каждом уровне**
- **Оригинальная боевая система: различные виды оружия, несколько типов атак, участие природных сил в битвах**
- **Яркий стильный дизайн игры**
- **Простой и удобный пользовательский интерфейс**

WWW.NMG.RU **WWW.VKIDS.RU**

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Commandos 2: Men of Courage

Спецназ времен второй мировой

BIB The Tall

Но если есть в кармане
пачка сигарет,
Значит все не так уж плохо
на сегодняшний день.
В.Цой

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com/
Разработчик	Pyro Studios http://www.pyrostudios.com/
Жанр	Стратегия
Требуется	Pentium II 300 Mhz, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450 Mhz, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game851.html
Смотри на диске	скриншоты, обои, программы, скринсейвер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется

Вы уже видели рейтинг, но не нужно бросать в меня камушками. Я не меньше фанатею от коммандосов, чем любой из вас. Просто обидно, что, разработав столь совершенный движок, авторы не позаботились обеспечить игрушке адекватное по сложности наполнение. В результате, чем выше становится порядковый номер миссии, тем проще она проходится. Проходится по моим правилам, а не в соответствии с теми запросами, которые пытаются навязать разработчики.

Как они есть

Первые Commandos: Behind Enemy Lines появились в июле 1998 года и мгновенно завоевали бешеную популярность. Этому способствовала оригинальная идея игрушки и прекрасный геймплей. Уже в марте 1999-го появился превосходный сборник дополнительных миссий - Commandos: Beyond the Call of Duty. И вот через два года мы получили возможность встретиться со ставшими культовыми героями еще раз.

Так как, скорее всего, некоторые читатели не играли в первую часть, то нужно рассказать об игровых азах.

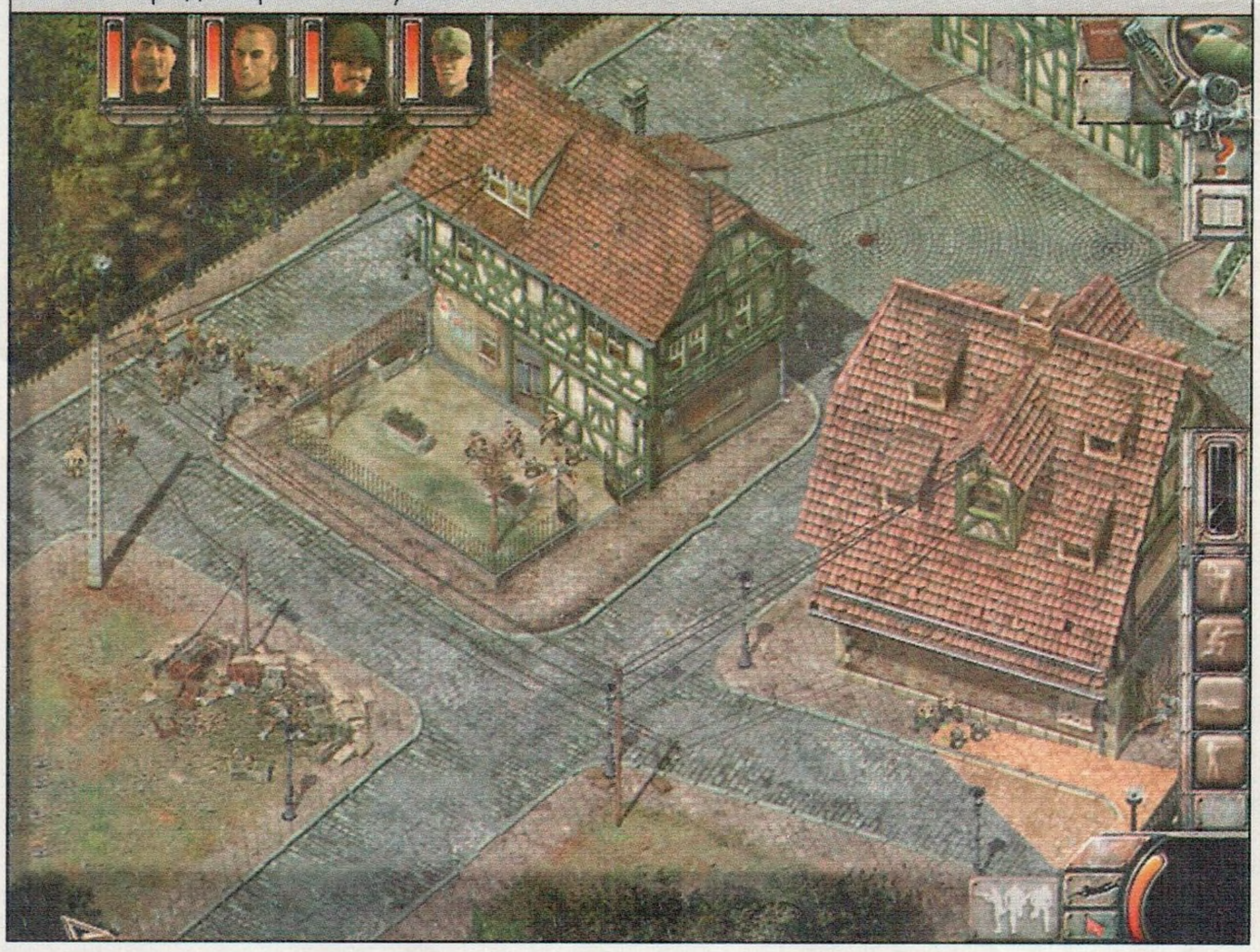
В распоряжение игрока предоставлена группа тренированных военных специалистов - коммандос, каждый из которых обладает определенными уникальными навыками. Например, зеленый берет Jerry "Tiny" McHale виртуозно работает ножом, способен быстро закопаться в снег или песок с помощью малой саперной лопатки, карабкаться по столбам и стенам, перемещаться по проводам. Главная "фишка" шпиона Rene "Spooky" Duchamp состоит в умении маскироваться под противника, причем при наличии офицерской формы он даже может отдавать приказания вражеским солдатам. Ныряльщик James "Fins" Blackwood лихо метает ножи, а также использует акваланг для того, чтобы подкрасться к противнику или ловко уйти из опасных ситуаций. Водитель Sid "Tread" Perkins запросто управляется с любой техникой. Sir Francis T. "Duke" Woolridge - штатный снайпер команды, кроме него, никто не может применять снайперскую винтовку. Сапер Thomas "Inferno" Hancock занимается, естественно, минированием/разминированием территории, а также собирает и разбрасывает гранаты.

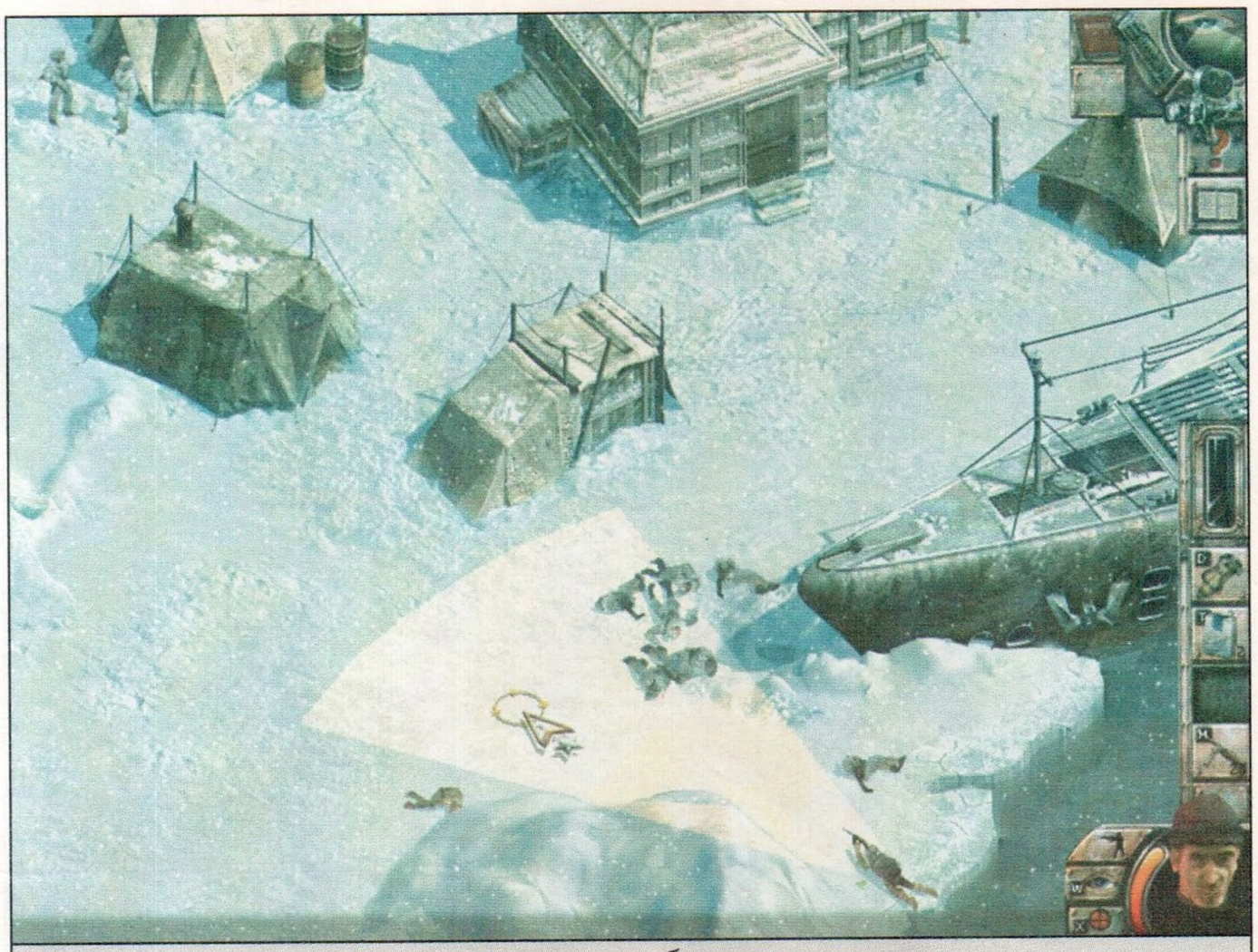
В команде появилось два новичка: вор Paul "Lupin" Toledo и наша соотечественница лейтенант Natasha "Lips" Nikochevski (гм... Как записано в досье - родилась девушка на Украине, рупь за сто даю, что нет там таких - Никочевски. Чтобы проверить себя, я даже не поленился задать соответствующий поиск в Rambler и AltaVista - с нулевым результатом. Как часто бывало и раньше, разработчики оказались не в состоянии подыскать нормальную русскую или украинскую фамилию).

Вору (умеет забираться чуть ли не в форточки, воровать у противника полезные вещи и - самое главное - ездить на слоне) и Наташке (по своей сути - тот шпион же, но в юбке) уготована главная роль в прохождении некоторых миссий. В принципе, без девушки можно вообще обойтись, но она своим присутствием определенно украсила игрушку. Предложите ей забраться на любой уступ и оцените грациозность, с которой она выполняет эту простейшую операцию.

Игрушка состоит из миссий - десятка основных, бонусовых и двух тренировочных. Перед началом каждой из них происходит ненавязчивый брифинг, выполненный в форме диалогов ваших подопечных, с демонстрацией локаций, связанных с выполнением основных и второстепенных заданий. Что обидно - субтитры отсутствуют как класс. Правда, все полученные группой задачи будут зафиксированы на соответствующих страницах блокнота. Что удобно - по мере их выполнения будут проставляться галочки. В каждой основной миссии запрятаны бонусовые книжки, содержащие фрагменты фотографий; если фотографию удается собрать полностью - игроку будет предложена дополнительная миссия. Размером она будет поменьше, а вот со сложностью - полный разнобой. Есть как достой-

Мало того, что рядового Смита нужно спасти, его еще и нужно уберечь. Расстановка сил перед стартом бонусовой миссии





Автомат плюс укромный угол - страшная комбинация

ные, так и отстойные в этом плане варианты.

Ставящиеся перед группой задачи довольно однообразны - освободить соратников, пробраться в определенное место, использовать радиопередатчик, взорвать объекты, добыть предметы, помочь пленным или выручить оказавшихся в тяжкой ситуации бойцов союзных сил. Каждую миссию можно рассматривать как большую логическую задачу, в которой, по мере ее решения, могут возникать новые дополнительные условия. Действия всех управляемых AI персонажей строго детерминированы: маршрут, диаграмма обзора, степень настороженности, реакция на появление раздражителя (сигарет, бутылки, тела). Как новинку можно рассматривать перестановку часовых в ходе миссии - иногда на место убитого вояки становится другой.

По большому счету, в начале каждой миссии игрок ищет "брешь" в позиции неприятеля. Отстрел второстепенных участников событий - не в счет. Важно либо получить возможность применять мощнейшего шпиона (или приодетую Наташу), либо проникнуть в тыл и наносить удары, откуда не ждут. После этого решение оставшейся части головоломки превращается в рутинные, выражаясь языком шахмат, одно- и двухходовки. Простейшие, но точно выполненные заготовки способны существенно сократить время прохождения. Особенно, когда получается объединять приятное с полезным.

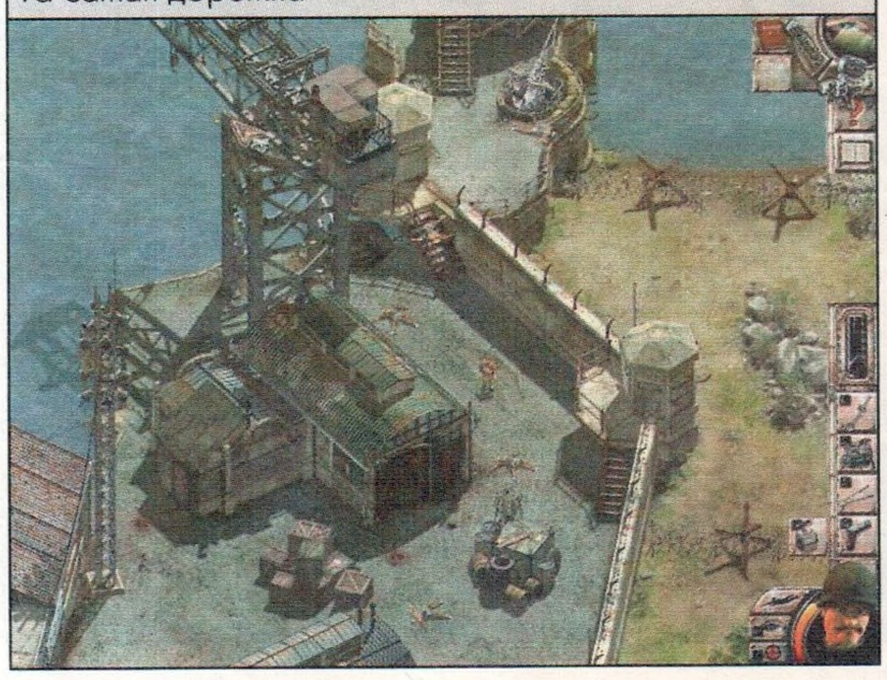
Например, в миссии Das Boot, Silent Killers было нужно взорвать зенитки. Я заминировал одну из них, а потом выложил к ней целую дорожку из тел забитых ранее фашистов. Стрельнул в воздух и спрятался. Прибежал патруль и по телам добрался до пушки. Тут-то я ее и рванул.

Приятное впечатление производят редкие сюрпризы. Так, под занавес бирманской миссии представители второй волны неприятеля передвигались по территории не просто пешком, но носились, как ошпаренные кошки.

На новом движке

Коммандосы стали трехмерными. Карту можно масштабировать и рассматривать с любой стороны, а находясь внутри помещений, ее еще и можно плавно вращать. Для некоторых локаций это критически важно, иначе они превратились бы в безвыходные ловушки.

Та самая дорожка



Анимация персонажей и объектов заслуживает самой высокой похвалы. Когда персонаж с разбегу бухается в воду, поднимается просто великолепный фонтан брызг. Здорово показано, как накрапывает дождик. А вот с прорисовкой движений слона вышла промашка. Он ведь и не нужен-то, по большому счету. Я прошел миссию Bridge Over The River Kwai, и не подумав прибегнуть к его помощи. Зато потом, усадив на него вора, обнаружил, что между слоном и грузовиком, оказывается, нет никакой разницы. Более того, слоном можно управлять только с помощью клавы, а ведь все остальные средства передвижения поддерживают мышку. Складывается впечатление, что этот слон - сугубо маркетинговый по своей природе. Впрочем, он такой не один. Тот же бультерьер Whiskey или прикольная жертва кораблекрушения боец-индус в The Guns Of Savo Island нужны этой игре, как пятое колесо телеге.

Заранее отрендеренные картинки - дома, корабли, рощицы деревьев, мосты и прочие красоты - просто радуют глаз. Удивительно классно сделана текущая вода, пена на ней, а подводные пейзажи передают все эффекты видения мира сквозь толщу слегка колышущейся H2O. Маневры стай пиранистых рыб заставляют вспомнить фильмы Кусто.

Отныне все действия коммандос, связанные с физическими усилиями (задержка дыхания под водой, лазание по стенам, лестницам или проводам, перетаскивание тяжестей), ограничены специальной полосой. Если она истощается, бойцу становится плохо, он начинает слабеть и, если ему не помочь, погибает.

Весьма удобная новая фишка - изучение сквозь щели двери соседних помещений, позволяющая в нужный момент простым щелчком клавиши в это помещение попасть.

Простой и интуитивно-вразумительный интерфейс позволяет осуществлять четкое управление подопечными. Отдельно нужно похвалить местный pathfinding - нахождение пути. Иногда удавалось провести бойца из одного конца карты в другой через мосты, дома, этажи, кучу комнат и коридоров одним единственным щелчком мышки. Мне кажется, по этому параметру Commandos 2 - абсолютный чемпион среди игрушек. Правда, отдавая подобные указания, нужно помнить, что персонажи обязательно воспользуются по пути доступными уникальными навыками. Тот же Tiny, не раздумывая, сиганет с трехметровой стены (что неминуемо скажется на его здоровье), чтобы срезать угол.

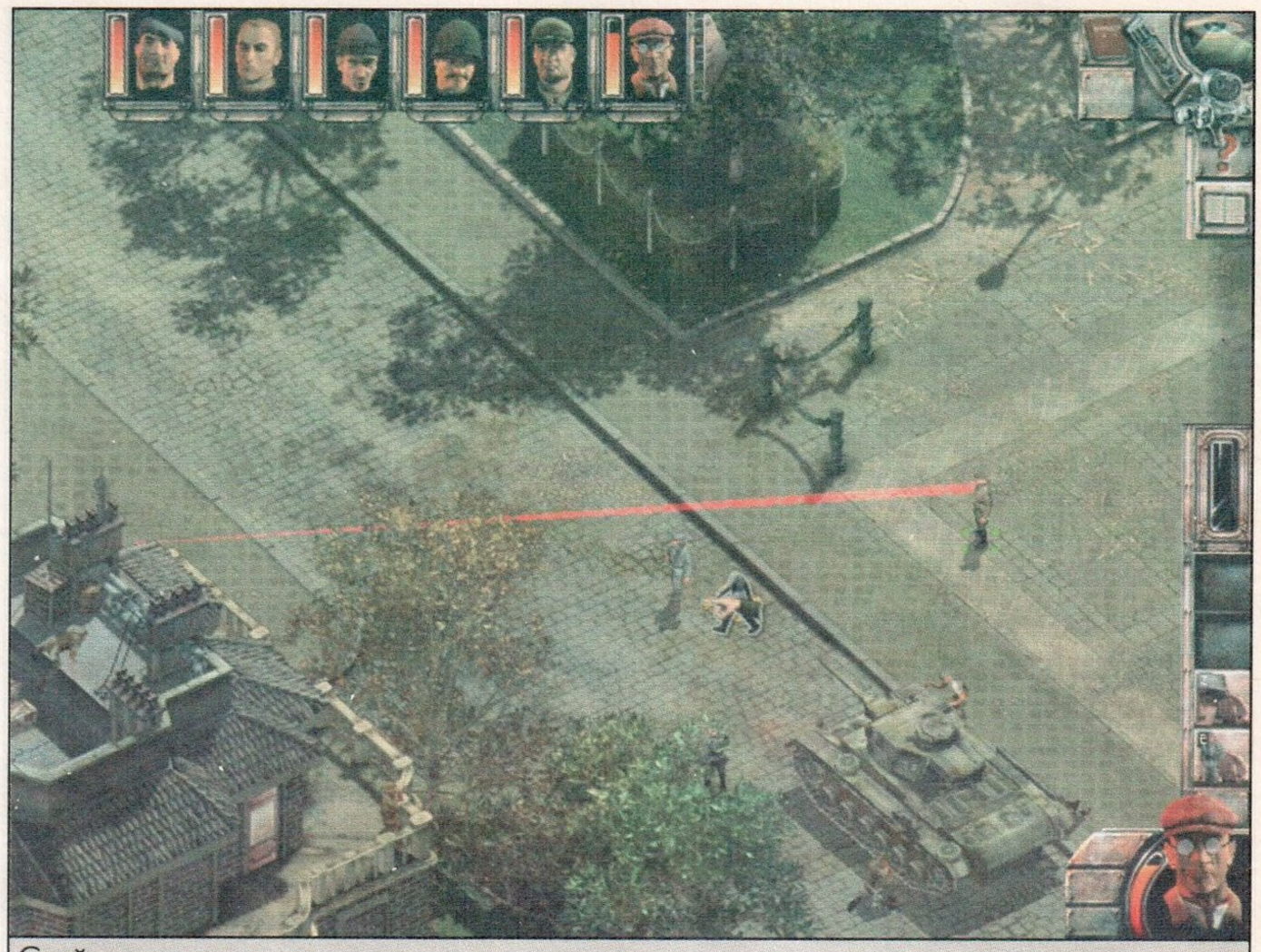
Еще одну похвалу можно смело адресовать проработанности NPC. Все они заняты какими-то делами, живут собственными увлечениями и интересами, руководствуются склонностями характеров и т.д. В полный восторг меня привел пленный боец союзных сил в замке Колдиц, который вместо того, чтобы заниматься уборкой помещения (как его товарищи), барахтался, как мальчишка, на гимнастических матах. А чего стоит начальник немецкого патруля, заставляющий своих подчиненных заниматься физической подготовкой - качать пресс "в строю, лежа".

В некоторых миссиях предстоит покомандовать солдатиками союзных подразделений. Как правило, все сведется к указанию занять определенную позицию и выбору требуемой тактики боевых действий (автоматически стрелять лежа, стоя или с колена по противнику, который может появиться с данного направления).

Форму противника теперь могут таскать все коммандосы, но при этом нужно позаботиться, чтобы она им подходила по размеру. При этом разрешается запасти в инвентори до 10 экземпляров обмундирования, у которого имеется счетчик изнашиваемости. Как только форма надета, показатель на счетчике начинает уменьшаться. Если боец не совершает никаких подозрительных действий (к которым относится и процесс переползания), то он может смело находиться в зоне ослабленного внимания противников.

Единственный универсал в этой области - шпион. Ему любой китель по плечу, а офицерские погоны еще и позволяют отдавать два типа приказаний рядовым немцам: "стой здесь, смотри туда" и "пошел туда, куда я сказал". Впрочем, как только шпион перестает уделять подопытному внимание, тот возвращается к прежнему образу бытия. Правда, и ему нужно опасаться офицеров и эсэсовцев, этих маскировкой не проведешь.

Возможности самого инвентори тоже несколько поменялись. Разрешено "складировать" однотипное оружие в одном слоте (например, до десяти винтовок), причем патроны можно переносить обоймами/рожками. Зато почему-то нельзя держать при себе больше десятка одинаковых предметов - тех же гранат или аптечек. Странно это, но странностям этой игрушки можно посвятить собственный раздел.



Стой здесь, иди туда

Странным выглядит еще одно ограничение - из положения "лежа" стрельба возможна на значительно меньшее расстояние в сравнении с положением "стоя".

А тот факт, что в режиме автоматического открытия огня в указанном направлении ваши бойцы будут стрелять существенно дальше, чем в том случае, когда ими управляет вы?

Обидно, что впервые с момента знакомства с играми этой серии разработчикам изменило чувство меры. Иначе как можно объяснить совершенно тупое по своей сути задание в предпоследней миссии, связанное с раздачей пятидесяти восьми (!) немецких форм пленным, находящимся в германском замке. При этом в описании задания в блокноте вставлен издевательский счетчик, автоматически уменьшающийся во время каждого переодевания. Тем более что это задание противоречит самому игровому движку. До этого фича наведения на место выполнения очередного квеста работала безукоризненно, по целеуказующей стрелке всегда можно было добраться до искомого места или человека. А здесь стрелка всегда указывает на одну и ту же комнату замка, хотя все находившиеся в ней пленные уже давно получили свои обновки.

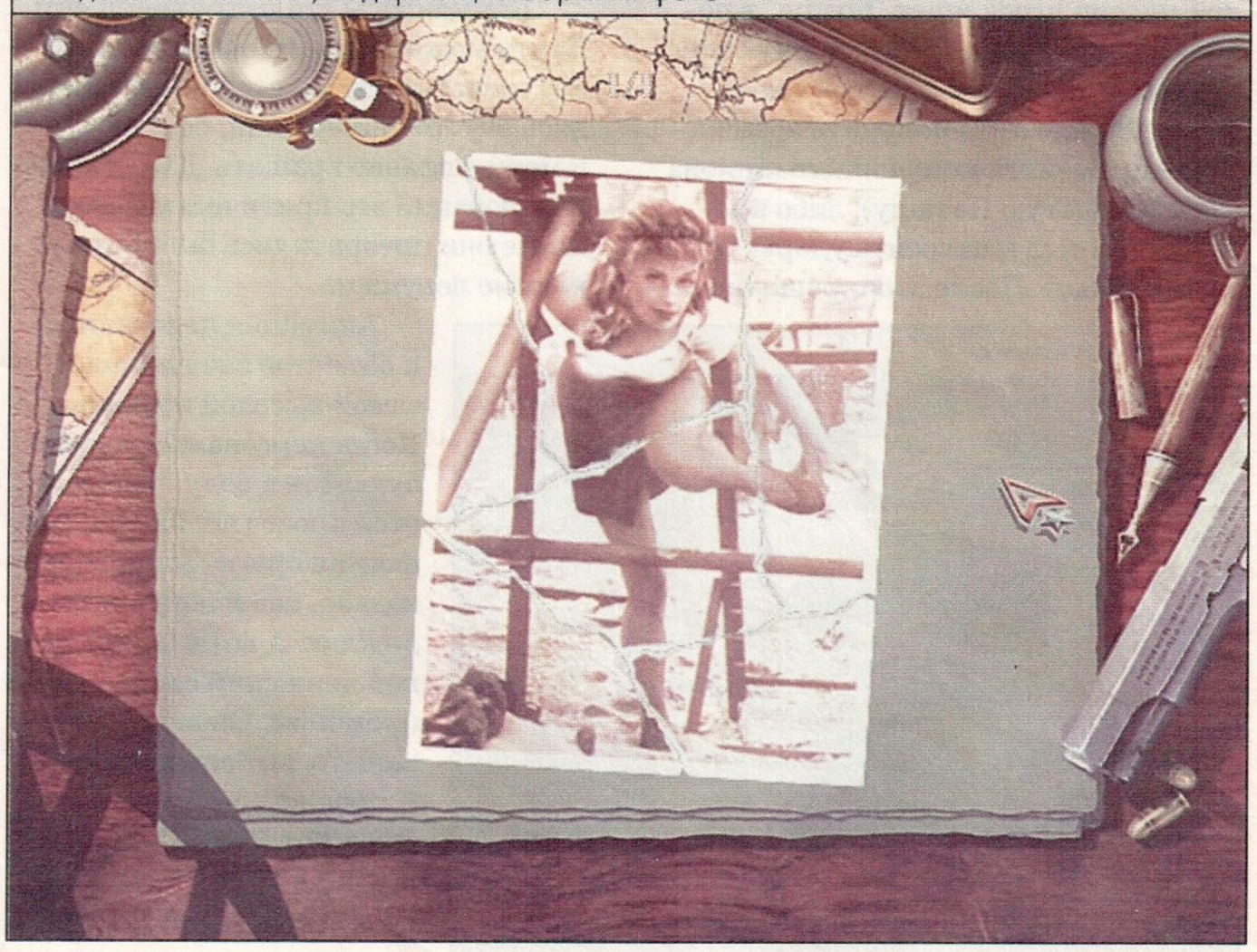
В замечательном интерфейсе отсутствует возможность быстрого разворота бойца в нужном направлении. Приходится выкручиваться - либо отводить и подводить его в нужную точку, либо доставать оружие и прицеливаться. А на развороты тратится столь важное время. Ведь целый патруль эсэсовцев можно запросто положить из автомата, зайдя к ним в тыл, только потому, что им приходится расходовать время на разворот в ту сторону, откуда работает шмайссер.

С чего бы это?

Одна из самых больших непоняток вторых коммандосов - подход разработчиков к оценке наших достижений в процессе прохождения миссий. Очевидно, что выполнить первичные и вторичные задания - это хорошо. Очевидно, что не давать себя убивать, уложиться за короткое время, соблюдать скрытность - тоже хорошо. Но почему столь поощряется бескровное ведение боевых действий? Это супротив фашистов-то? Тем более что все обнаруженные противником ранее избитые и повязанные враги снова возвращаются в строй.

Почему я не должен воспользоваться автоматом, если вооруженный им боец в одиночку способен положить столько выскакивающих на него противников, на сколько хватит припасенных пяти рожков. Не получив при этом ни одной царапины (на самом сложном уровне игры).

Найдены все книжки, содержащие обрывки фото



Тот самый патруль...

Для чего в этой игре просто дикая избыточность средств? Зачем такие залежи взрывчатки и перевязочных материалов? Зачем в бирманском храме можно набрать порядка тридцати снайперских патронов? Ведь в первых "коммандосах" на все прохождение последней миссии их было выделено всего четыре, и мне пришлось выпустить их, словно на стрелковом рубеже биатлона, - один за другим, причем уже на первых минутах прохождения. Чтобы потом в течение нескольких часов проверять правоту этого решения.

Почему толком не учитывается расход патронов? Те же "бирманские" гуркхи, получив незаряженные винтовки, начинают вести из них беглый огонь. Почему снайперы противника с утра так мало ели каши? Чем еще можно объяснить тот факт, что им нужно "выцеливать" попавшего в их поле зрения бойца в течение нескольких секунд? Для чего демонстрировать игроку снайперский прицел, в который его ловят?

Складывается впечатление, что разработчики просто поленились убрать излишние ресурсы из миссий, которые народ проходит на высшем уровне сложности.

К недостаткам можно также причислить периодические возникающие "непонятки" с прицеливанием. В этом плане замечены следующие проблемы: снайперская винтовка может выдать "холостой" выстрел - патрон израсходован, а цель в прицеле не поражена; не всегда подсвечиваются красным цели в окошках; подчас танк не выпускает снаряд, даже если прицел подтверждает возможность выстрела (в парижской миссии пришлось заезжать в скверик через пролом в живой изгороди, чтобы добраться до танка противника. Поразить же его прямой наводкой поверх или между кустиков не удалось).

Это не хардкор

Движок - классный. Графика - потрясная. Манчкинам - раздолье. Звук тоже неплох, только вот реплики героев не блещут разнообразием. Музыка хороша, но в отключке после нескольких первых минут, мы из-за музыки играем в подобные игры. На поле боя музыка не слышна. Ролики после миссий способствуют дальнейшему погружению в геймплей. А как стильно сделан экран загрузки новой миссии, когда картинка насыщается цветами по мере заполнения полосы загрузки. Но самое главное - играется здорово, временами запоем играется.

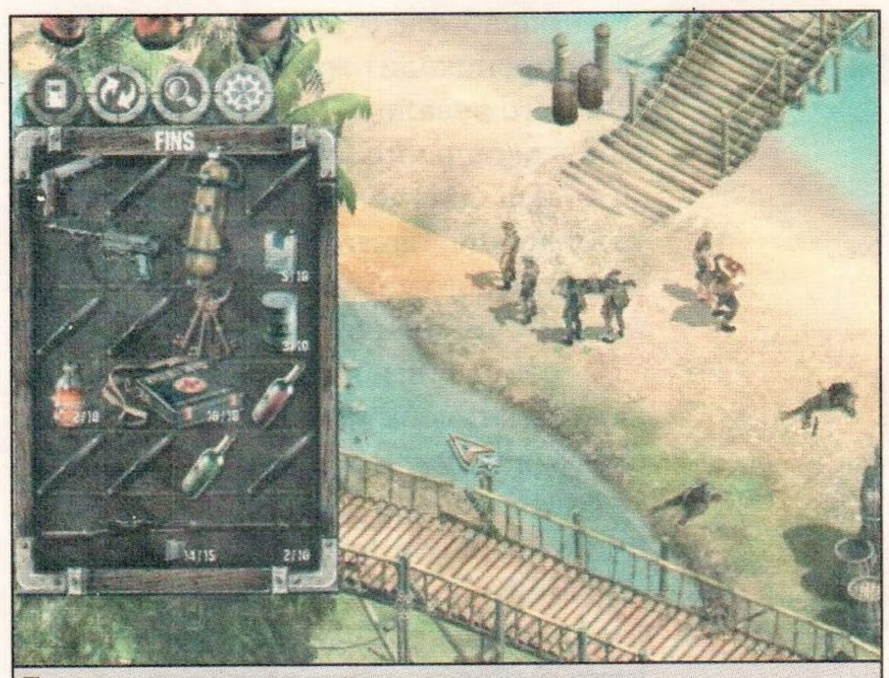
Tiny демонстрирует фирменные прыжки из окон

И все-таки меня не оставляет ощущение, что нас всех слегка обманули. Ну не должны миссии "взламываться" с такой простотой, одна-две бреши - и все, начинается рутина, банальная зачистка с применением домашних заготовок. Мат в один или максимум два хода. Расчет действий противника на десяток секунд. Хорошо еще, что бонусовые миссии с участием NPC вносят определенный оживляж, заставляя напрягать мозги по-настоящему (правда, последняя бонусовая миссия, которая, по идее, должна быть наисложнейшей, проходится просто "в лоб": уже через пару минут можно раздобыть дополнительные снайперские патроны, которые не оставляют противнику никаких шансов).

Создателям карт также можно желать и желать лучшего. Это конечно здорово, что они иногда копируют реальные исторические места. Но почему же в игре так мало "узких мест" и сюрпризов?

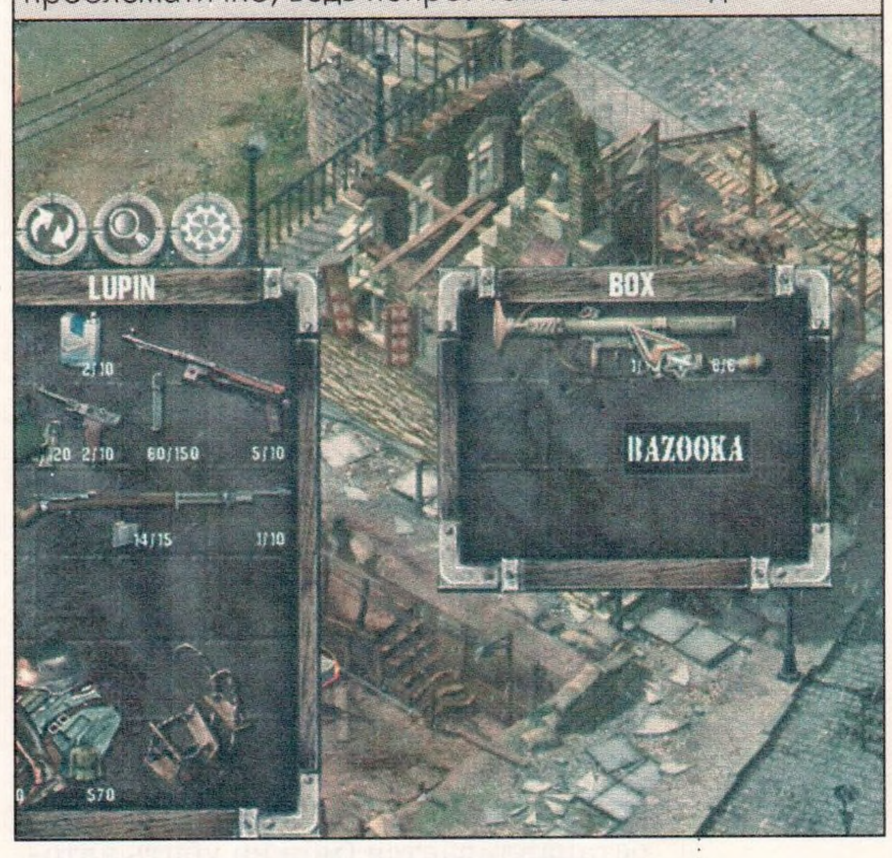
Да и в движок можно было бы добавить реализма, например, ввести понижение способностей бойцов в зависимости от тяжести и типа полученных ранений. Да еще и с фиксацией травм до окончания миссии. Чтобы Tiny с оторванной пяткой потерял способность бегать, но начал волочить ногу. Чтобы у контуженного снайпера "загулял" прицел. А вор никак не мог взломать очередной замок простреленной рукой.

А еще хотелось бы промахов и отказов оружия. И чтобы у игрока не было иного варианта, кроме как полностью и оптимально использовать все предоставленные в его распоряжение ресурсы. В нужном месте, в нужное время и всеми доступными бойцами.



Те самые семь ножей...

Без базуки пройти бонусовую миссию будет весьма проблематично, ведь попрет танковый взвод



Чтобы в миссиях не было "лишних людей", а тому же шоферу приходилось не только крутить баранку, но и брать в руки винтовку. А получивший кучу ножей ныряльщик не превращался в этакого ниндзю, согласитесь, семь ножей - это уже перебор.

Остается бомбить разработчиков письмами и сообщениями о прорехах и ждать адд-она, недаром ведь все завершается морзянкой с Эйфелевой башни. Третий Рейх еще явно не сломлен, а когда это подобные игрушки останавливались на полдороге?

Как и для первых коммандосов и адд-она, прохождение этой игрушки можно осуществить энным количеством способов. Хотите - пойдите на поводу у разработчиков и постарайтесь как можно меньше убивать. Не хотите - используйте все попавшие в ваши руки патроны к автомату по назначению. Любое другое стрелковое оружие (не считая снайперской винтовки) в этой игре не позволит вам убивать противников кучками, не ловя при этом ответный свинец.

Хинты

- обработка оглушенного противника происходит мгновенно, вы сможете его взвалить на плечо, не дожидаясь окончания анимации;

- для получения возможности управления бойцами NPC - подведите к ним любого коммандоса и выделите всю группу правой клавишей мышки;

- старайтесь поскорее выполнить задания миссии. Чтобы поскорее добраться в нужные места - используйте "автонаводку": щелкните на задании в блокноте, закройте блокнот. Щелкните на мишени, появится стрелка, показывающая, куда нужно идти выбранному персонажу;

- маскировку Наташи и шпиона "раскусывают" офицеры и эсэсовцы;

- для определения интерактивных предметов на экране - жмите F10. Жмите почаще;

- при использовании ныряльщика отдавайте ему все имеющиеся в группе ножи (по ходу одной из миссий удалось их собрать аж семь штук);

- для стрельбы из танка нужно посадить туда сапера и водителя;

- тройная доза из шприца шпиона смертельна;

- не раскрывайте резиновую лодку Zodiak на берегу - не свернете;

- нажатие F10 подсвечивает не только контейнеры, но и тела, на которых находятся вещи, не входящие в штатную экипировку - сигареты, ключи и т.д.;

- при работе с инвентори время останавливается (можно убить автоматчика, взять с тела автомат и из него уже отстреливаться дальше).

Основные клавиши управления

Q - выбор кулака;

A - выбор ножа (снайперской винтовки или осколочных гранат);

F - выбор винтовки;

M - выбор автомата;

G - выбор пистолета;

ЛК - идти в указанную точку, двойной щелчок - бежать; если персонаж смотрит сквозь дверь - зайти в дверь;

ПК - отмена действия, для задания группы персонажей (обвести мышкой при нажатой ПК);

Shift + ЛК - действие (открыть дверь, связывать, взвалить на плечо и т.д.);

W - смотреть сквозь двери или окна, исследовать содержимое контейнеров;

S - говорить (для шпиона);

Ctrl + S - быстрое сохранение;

Ctrl + L - загрузка "быстрого сэйва";

Ctrl + ПК - автострельба выбранным оружием в указанном направлении;

Пробел - лечь/встать;

~ (тильда) - убрать интерфейс;

1-9 - выбор коммандосов;

0 - отмена выбора коммандосов;

Ctrl + 1-9 - одновременный выбор нескольких персонажей;

Tab + ЛК на противнике - определение зон видимости;

Tab + ЛК на территории - определение противников, наблюдающих за данной точкой.

Тренировочная миссия 1

Цели: нужно заполучить кусачки из металлического ящика, что стоит на охраняемом посту, проделать проход в колючей проволоке; уничтожить группу офицеров; взять содержимое деревянного ящика.

Ближайшего курильщика Inferno сначала оглушает ударом, а потом связывает и оттаскивает за кустики. Раздеваем и обираем. Со вторым "пилигримом" поступаем аналогично. Проползаем сапером за спину сидящему за кустиками фрицу и связываем его. Следующий - "плотник". Его обработку никто не заметит. Можно не оттаскивать.

Вора отправляем вверх на столб и по проводам - к металлическому ящику. Из него достаем кусачки и пару гранат. Сматываемся обратно и передаем кусачки и гранаты минеру. Минер проделывает проход в проволоке в том месте, где работал немец-плотник. И сразу же переключается на миноискатель. Обезвреживает и подбирает мину. Из ящика возле будки берем перевязочные пакеты. Вырубаем/связываем бойца возле будки. Офицерам подбрасываем гранатку. Как прибежит немец, что стоит у ящика, - швыряем вторую.

Бонусовая миссия: нет.

Тренировочная миссия 2

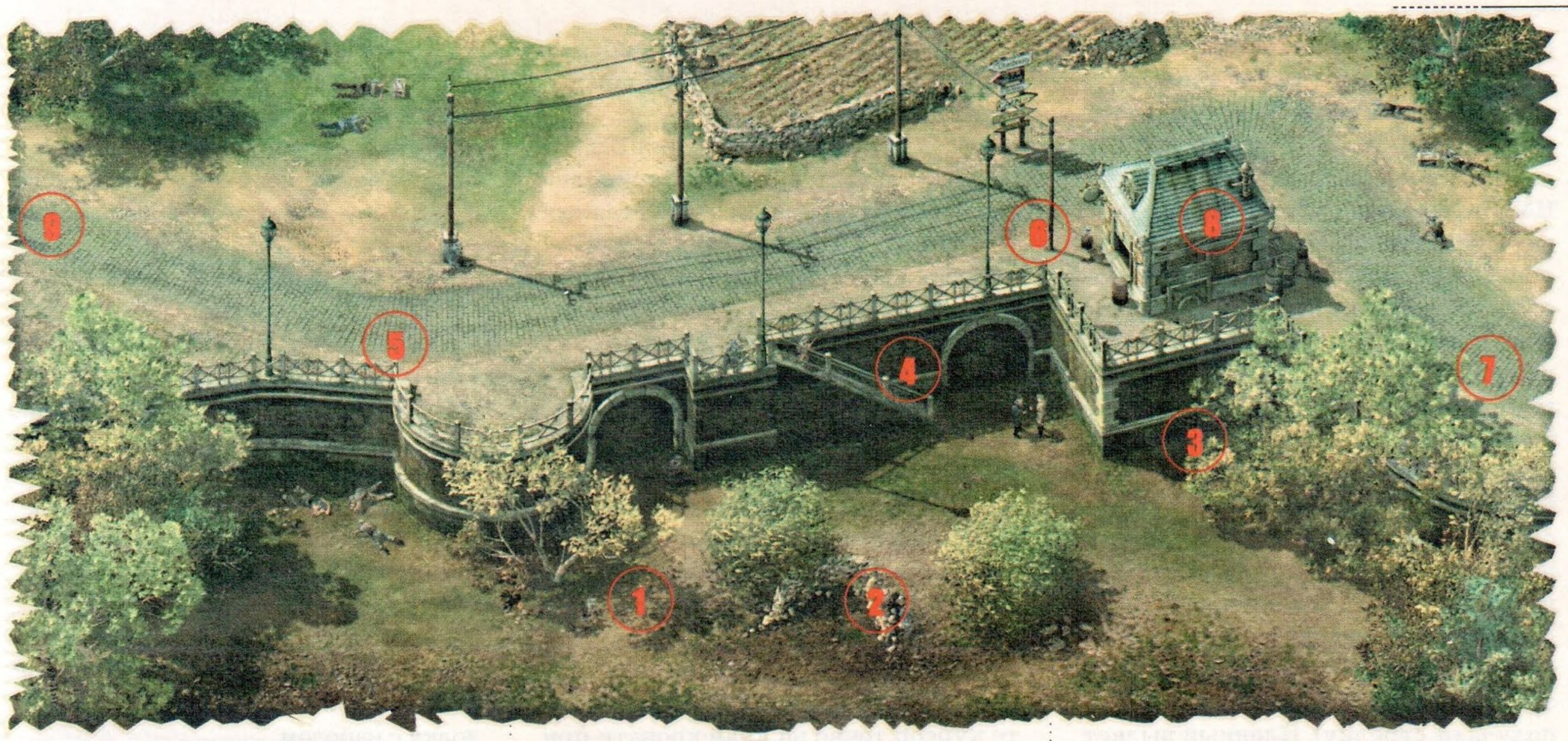
Цели: нужно помочь отставшим от своего подразделения бойцам. Те заняли круговую оборону и дружно отстреливаются от наседающих фашистов. Вступите с ними в контакт. Также требуется раздобыть связку ключей от дома, проникнуть внутрь и передать с помощью вражеской радиостанции сообщение в штаб союзников.

1. Укладываем Inferno и Thread подальше от греха, "зеленый берет" ползет к ближайшему немцу и лежит у того за спиной, пока сидящий у стенки фриц не отведет взгляд. В этот момент вскакиваем, режем, вяжем и оттаскиваем тело.

2. Следующим будет немец в серой форме, сидящий на корточках у заборчика. Его периодически видит только офицер, стоящий у стены. Офицера можно отвлечь "квакушкой" (а можно и просто улучить момент). Для этого коммандос проползает к углу здания и устанавливает кваку так, чтобы ее услышал офицер. После этого ползем к жертве, становимся у нее за спиной, включаем кваку, режем и уносим тело внутрь загородки.

3. Ставим Tiny у стенки. Достаем автомат, стреляем. Примчится офицер, лейтенант, боец с винтовкой. С тела офицера берем связку ключей.

4. Становимся в паре метров от лестницы и убиваем из винтовки двух



засевших на ней немцев. Они заняты стрельбой, поэтому реагировать на выстрелы не будут.

5. Из этой точки атакуем по очереди трех ближайших немцев. Если ранят - не страшно: ближайший металлический ящик содержит кучу лечилок.

6. Убиваем немца у будки и приползшего лейтенанта.

7. Из этой точки применяем винтовку по всем немцам, что находятся снаружи, и по тому, что торчит в окошке.

В ближайшем ящике берем коктейли Молотова, пару гранат и пару дымовых гранат. Приводим минера, даем ему гранаты, одну из которых он забрасывает в окошко, убивая при этом офицера.

8. Используем радио в будке и получаем ЦУ: германский танк скоро попрет на нас. Нужно его уничтожить. На экране появляется значок инициализации дополнительной миссии.

В ящике берем пару противотанковых мин и управляемую на расстоянии адскую машинку. Отдаем все это богатство саперу.

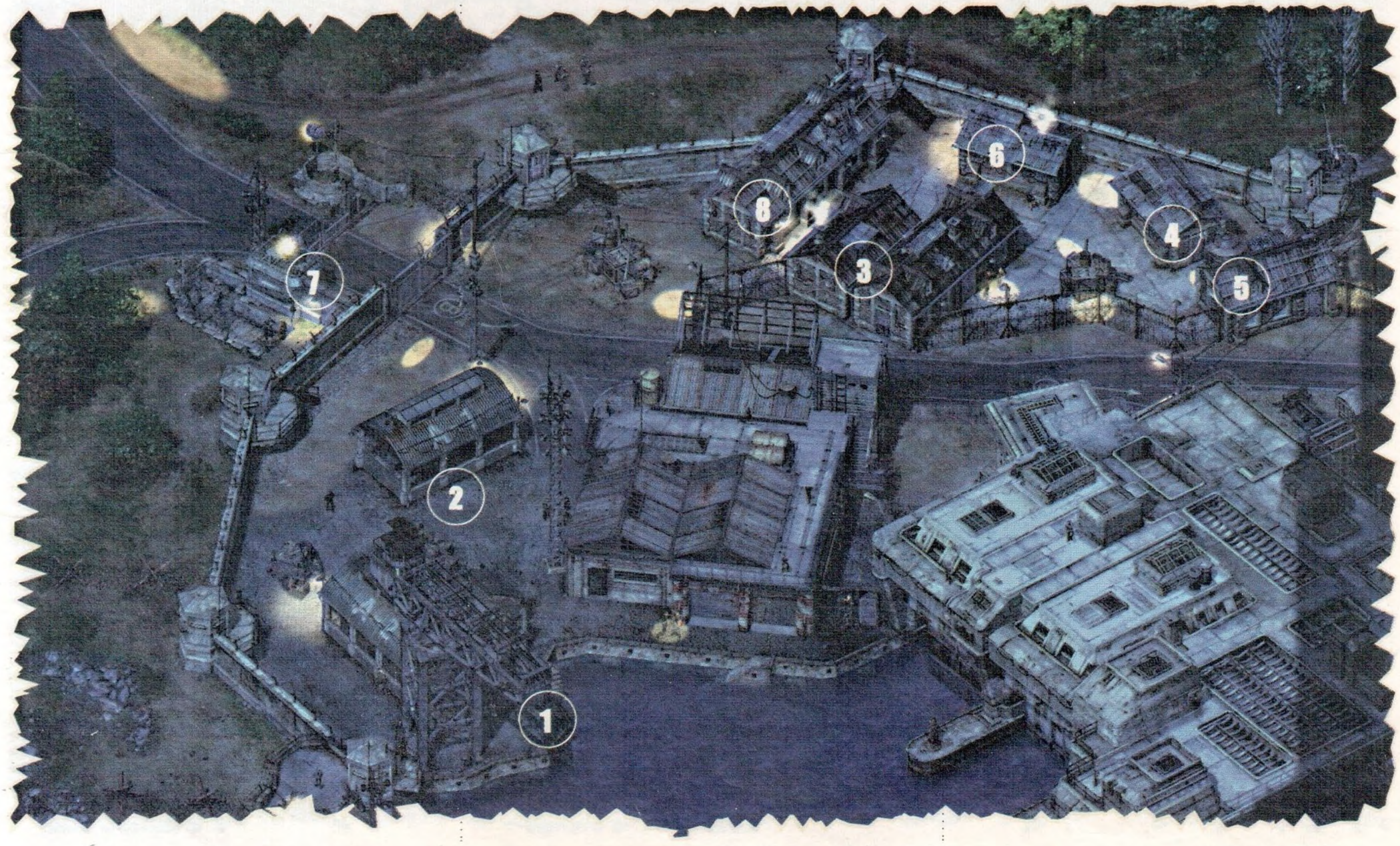
Бонусовая миссия: уничтожить танк и сопровождающих его немцев.

9. Отсюда появится неприятель. Устанавливаем всевозможные ловушки, две мины и управляемую бомбу. Всех своих прячем за стенку и укладываем так, как кладут братву во время захвата группировок. Сначала прибежит куча немцев, их взрываем заготовками, а также по ним поработают союзнички. Нашим коммандосам стрелять вообще не обязательно. Потом появится танк, который подорвется на минах. Среди немцев будет один метатель гранат, припасите к его появлению взрыв управляемого заряда.

Миссия 1: Night of the Wolves (код миссии - SKDJF)

Цели: войти в контакт с раненым союзником; украсть шифровальную машинку Enigma из генеральского сейфа; в процессе нужно усыпить таблетками помощника и воспользоваться тем, что Наташа сможет отвлечь генерала болтовней по телефону.

1. Вор плывет к лестнице и пробирается в дверь, за которой находятся помещения, в одном из кото-



рых стоит Наташка. Подбрасываем сигареты солдату (или оглушаем) и пробираемся мимо него и рабочего в комнату Наташи. Закрываем дверь. Получаем дополнительные ЦУ. Наташа выходит за дверь и берет с настенной полки таблетки, а из ящика - четыре куска мяса. Передает их вору. В шкафу в комнате Наташи - **Bonus Book (BB)**. Если из таких книжек составляется целая фотография - игроку будет предложена бонусовая миссия. Наташа проходит в дальнюю комнату и выключает рубильник, который подает электричество на проволочное ограждение. Отправляем Наташу на прогулку. Проводим ее к раненому пленному (используем автонаводку - открываем блокнот, выбираем в нем задание, закрываем, щелкаем на мишени - получаем стрелку). Пленный выдает новые задания и умирает, а его бультерьер присоединяется к группе.

2. У этой стенки Наташа может проползти мимо патруля из эсэсовцев и офицера. Дальше она выходит на "оперативный простор" и может исследовать здания и помещения.

3. В этих казармах находятся **две BB**. Заходить на территорию завода не нужно, все двери закрыты.

4. В этом домике обедает группа немцев во главе с помощником генерала. Таблетками обрабатываем ящик с бутылками в одном из шкафов. У заснувшего помощника берем связку ключей. Здесь же находится еще одна **BB**.

5. В душевой - последняя **BB**.

6. Проводим вора к домику генерала, в предбанник. Наташу ставим у телефона в казарме (3). Она звонит, отвлекает генерала, а вор вырубает обоих офицеров и берет из сейфа машинку "Энигма". Передает ее Наташе, которая дешифрует сообщение, полученное от пленного. Новая цель - передать данные в центр с помощью передатчика.

7. Наташа проходит в радиорубку и отправляет сообщение. Запертую дверь в стене открывает с помощью полученной ранее связки ключей.

8. Проводим вора в казарму и прячем его под кроватью. Наводите курсор точно на край кровати при нажатом Shift.

Бонусовая миссия: нейтрализовать солдат, заполучить миноискатель, провести разминирование дороги, уехать на автомобиле.

События происходят на карте первой тренировочной миссии.

Двух ближайших к саперу солдат обрабатываем по очереди - бьем и вяжем. Второго подманиваем поближе сигаретами. Часового у будки расстреливаем из винтовки, а затем - работягу, который к нему прибежит. Вор пробирается по проводам к ящикам и берет гранаты.

Сапер из-за забора забрасывает патруль гранатами. Делает проход в колючей проволоке и собирает все мины (аж до края экрана). Пристреливаем последнего немца, садимся в машинку и уезжаем по дороге.

Миссия 2: Das Boot, Silent Killers (3DYNG)

Цели: деактивировать подводные мины; обнаружить ключ от тюрьмы; освободить моряков; вызвать по радио Tiny; открыть дверь ангара и унести ноги на субмарине; уничтожить все зенитки, торпеду и емкости с горючим.

1. Сначала ныряльщиком отцепляем мины и снимаем броском ножа пару одиноких часовых, что стоят на пирсах. Начинаем с ближнего и заканчиваем дальним. Получаем форму для шпиона и винтовку. Подгоняем сюда лодку с народом.

2. Режем проходы в проволоке и снимаем десяток мин. Оглушаем курящего офицера - шпион получает форму.

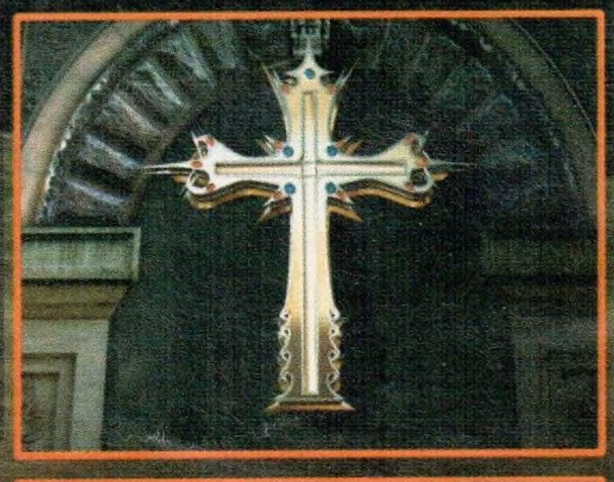
3. Заводим шпиона в точку **(3)** и отсюда зачищаем всю крышу от немцев. Пару раз поднимется тревога, прибегут патрули. Пережидаем. На теле лейтенанта - искомая связка ключей.

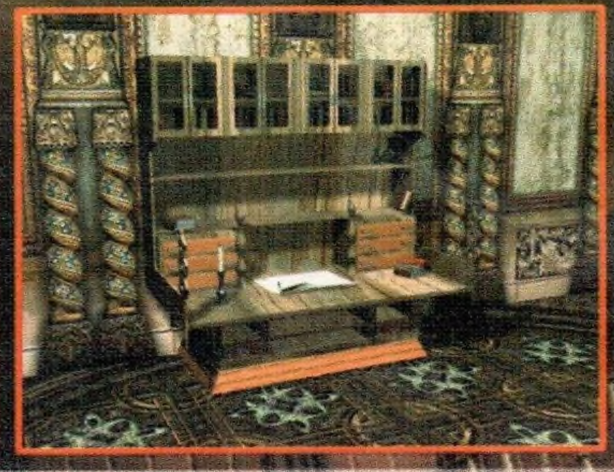
4. Вызываем по радио Tiny. Щелкаем на значке парашюта и сажаем коммандоса рядом с лодкой.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

ТАИНСТВЕННЫЙ ОТЕЛЬ 2: ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

- Вся графика реализована в 3D редакторе
- В игру включено 10 трёхмерных видеосюжетов (путешествий по замку)
- 5 этажей (включая подвал и лабиринт)
- 25 комнат
- 40 "пазлов" (задачи, кроссворды, игры, головоломки ...), 15 "квестов" (предметы в игре)
- 14 озвученных видео-загадок
- 5 мозаик (коды к этажам и основная)
- 25 минут оцифрованного видеоматериала
- Съемочное и монтажное оборудование: Betacam SP
- 8 героинь (7 волшебниц и принцесса)





Игрок попадает в Волшебный замок, где надежно спрятаны похищенные некогда драгоценности.

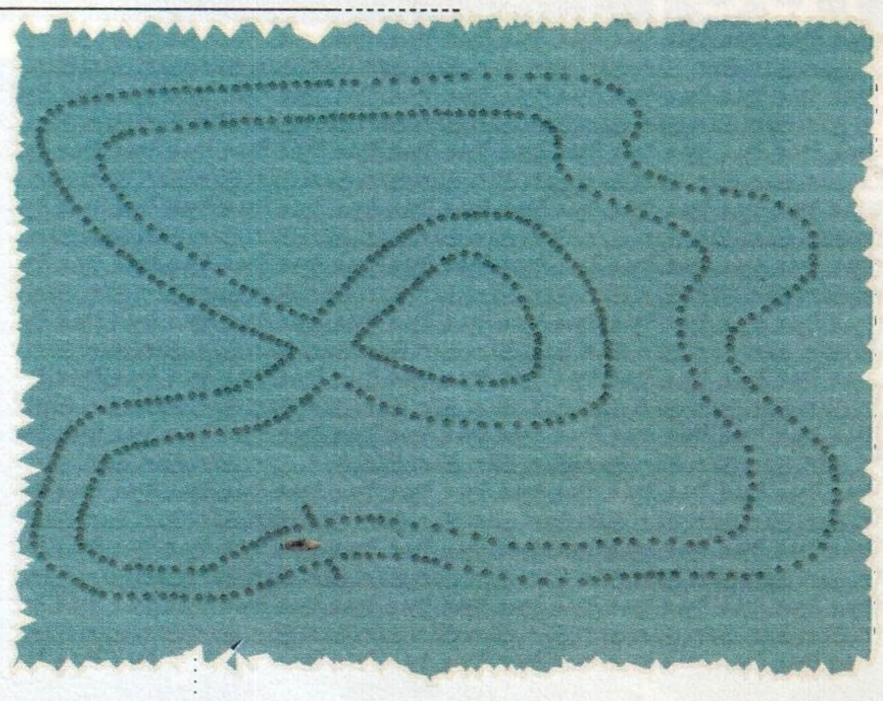
Цель игры - найти это богатство и отдать его принцессе. Чтобы найти ключ к ларцу с драгоценностями необходимо собрать мозаику, кусочки которой хранятся у очаровательных фей и спрятаны по всему отелю. Безусловно, девушки просто так не раскроют свою тайну, до тех пока игрок не проявит сообразительность и повторно не обойдет их всех в определенном порядке. Отгадать эту последовательность будет не просто, ведь каждая волшебница хранит магический кристалл, а семь кристаллов отличаются только формой (шар, цилиндр, куб и т.д.). Каждый визит игрока к фее будет сопровождаться интересными загадками, отвечая на которые она будет постепенно сбрасывать свои одеяния. Ну и конечно, не надо говорить о том, как рада будет принцесса найденным драгоценностям.

Игрок может перемещаться из одной части замка в другую с помощью волшебства, но для того чтобы пройти на следующий уровень ему потребуется отгадать и решить несколько различных головоломок и собрать небольшую мозаику. Решая задачу, игрок получает ключ от следующей двери и кусочек мозаики. Очевидно, что некоторые задачи вообще не решаются, пока к ним не найден нужный предмет, который может лежать на другом уровне.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 32 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; **www.media2000.ru**

Разработчик: SG soft



5. В этой башенке в железном ящике имеется огнемет.

6. Книжка **BB**, а из бойницы винтовкой снимаем снайпера.

7. Наркотики и бутылки.

8. Взрывчатка, лечилки, нож.

9. Удобное место для отстрела часовых из окон. Взрывчатка.

10. Отключение напряжения на ограде подстанции.

11. Все внутренние немцы выбиваются одним шпионом.

12. В душевой - **BB**, лечилки, наркотики. Удобная позиция для ведения огня из окна.

13. Бункер. **BB**, гранаты, взрывчатка. Пара ящиков, которые может открыть вор: базука и куча взрывчатки.

14. Базука с парой зарядов.

15. В генеральском домишке - **пара BB**, куча лечилок.

16. В казарме - забрасываем гранатами (предварительно у входа ставим пару мин) патруль. В шкафу - **BB**. Здесь же гранаты, взрывчатка, лечилки.

17. Базука, лечилки.

18. **BB**, газовая горелка, лечилки.

19. Проникаем внутрь ангара для подлодок и выбиваем всех немцев, которые дают себя запросто прикончить.

Открываем комнатку на центральном причале - там сидят моряки. Все, кроме капитана, за которым придется сходить особо. Пробираемся на идущий на уровне второго этажа сеточный периметр. В одной из комнаток находится управление механизмом открытия ворот дока.

Справа от носа подлодки - двойная лестница к двери, за ней расположена комната с охраной и тремя шкафами с разным добром **(BB** - в том числе**)**. Из этой комнаты поднимаемся по внутренней лестнице наверх - к двум комнатам и туалету. Берем **BB**. Зачищаем от фрицев, берем из ящика коды для Enigma, а в туалете развязываем капитана. Получаем порцию новых задач. Открываем с помощью дистанционного управления еще одни ворота.

На лодке берем **две BB.**

20. Взрываем баки с горючим.

21. Взрываем зенитки.

22. Взрываем торпеду.

После пиротехнических утех заводим на подлодку всех коммандосов и моряков во главе с капитаном.

Бонусовая миссия: гонка на лодке.

Здесь все просто. Управлять нужно только клавой, удерживая нажатым Shift. Помните, что лодку слегка заносит на поворотах, и не наезжайте на буйки. Также нельзя "срезать угол" при прохождении центральной петли.

Миссия 3: White Death (9BG3S)

Цели: контакт с сапером; освободить коммандоса; найти три части машинки Enigma; уничтожить двигатель эсминца; освободить шпиона, вора и союзных моряков во главе с их кэпом; взорвать все орудия эсминца; выйти на связь с помощью рации немцев. Все, кроме коммандоса и шпиона, убывают на лодке. Эти двое - на самолете.

1. Убиваем немца в соседнем отсеке и берем из шкафа пистолет, **теплую одежду** и **BB**. Зачищаем лодку, где хитростью, а где и в лоб. Пригодится винтовка, автомат придержите для подвигов снаружи. В соседнем отсеке (с четырьмя шкафами) - вторая **BB**. Собираем добро из ящиков и шкафов. В том числе прихватите баллоны с кислородом и гарпун. Улучив момент, выбираемся на палубу, бросаем нож в немца и прыгаем за борт с противоположной от берега стороны. Выныриваем. Плывем к немцу, что стоит у кормы, оглушаем его, связываем и оттаскиваем к лодке. Там никто его не увидит.

Бросаем сигареты и готовим автомат к автострельбе. На лодке можно было взять четыре магазина, этого хватит на всех, кто прибежит. В том числе и на пару патрулей. Собираем трофеи и лечимся.

2. В палатке - лечилки, гранаты, **теплая одежда**.

3. Место пребывания сапера.

4. У дома, где держат "зеленого берета", - офицер со связкой ключей. Без нее в домик не попадешь. Освобождаем коммандоса, в ящике на втором этаже - снаряжение, лечилки и **теплая одежда**.

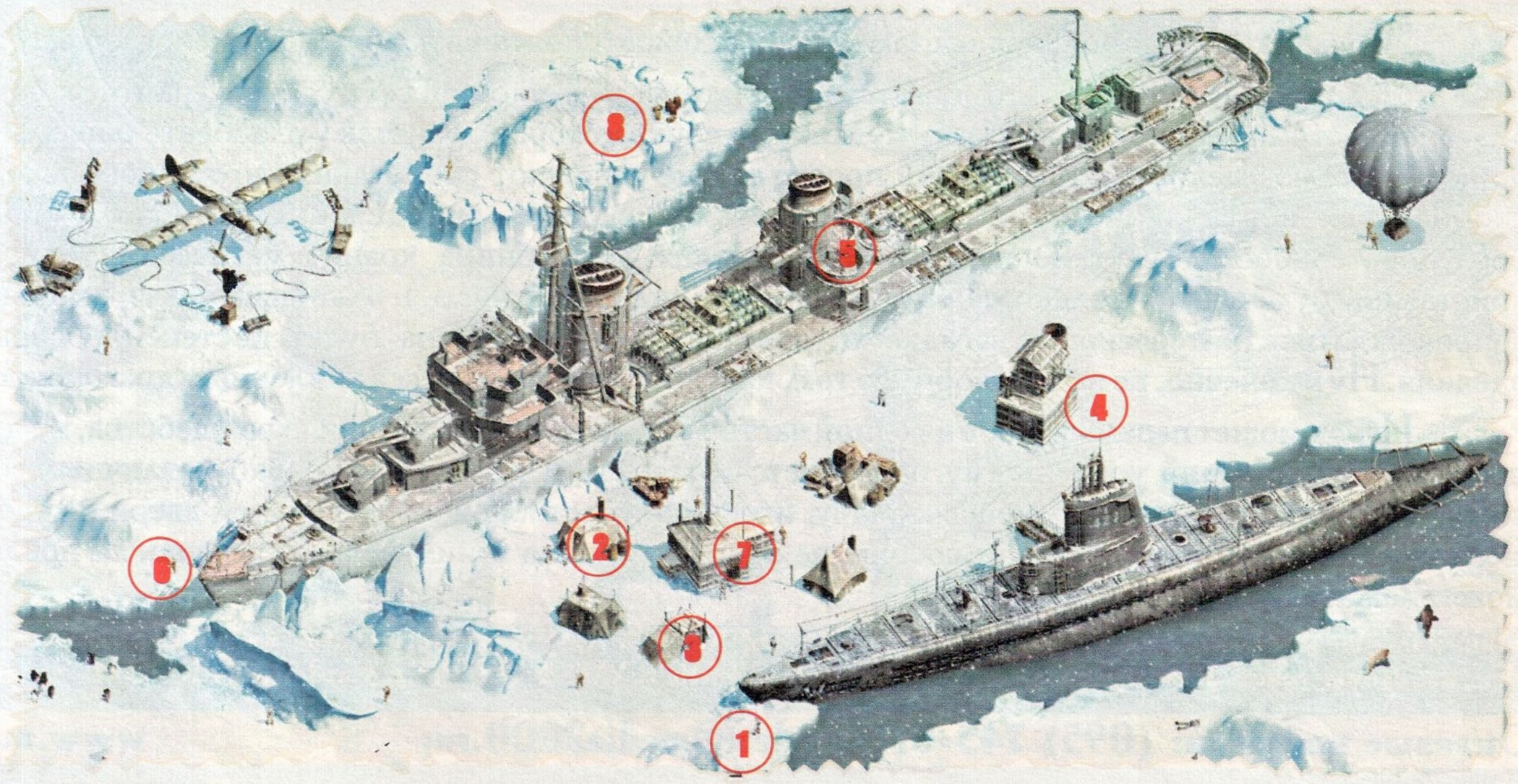
5. Двух немцев у пушек не стоит снимать броском ножа. Из-за бага нож нельзя будет взять.

6. Зачищать территорию за эсминцем удобно, начинать надо с немцев у носа корабля.

7. Радиорубка. **BB**, лечилки, наркотики, бутылки.

8. Здесь затариваемся гранатами и взрывчаткой. Берем побольше, взрывать придется много.

Приступаем к зачистке эсминца. Продвигаться лучше с кормы.



На одном из солдат патруля, что прибежит на шум в машинном отделении, окажется связка ключей. Взрываем машинное. На этом же уровне, через пару комнат освобождаем моряков и шпиона с вором.

В комнате, из которой по лестнице можно попасть в командирскую рубку, на стене висит небольшой шкафчик с **ВВ**, **теплой одеждой** и лечилками.

В командирской рубке из сейфа достаем машинку "Энигма", коды и цилиндры к ней. Шпион получает адмиральскую форму.

Капитана подлодки отыскиваем в кубрике, там же в ящиках находим **два комплекта теплой одежды**, **ВВ** и взрывчатку.

Последнюю **ВВ** берем из шкафа в носовом трюме.

Взрываем механизмы орудий.

Выходим на связь со штабом в радиорубке (7).

Заводим всех на подводную лодку, а "берета" и шпиона сажаем в самолет.

Бонусовая миссия: нужно выбраться с этой карты на машине, для этого потребуется уничтожить снайпера и гренадиров.

Немца в рубашке подманиваем сигаретами и режем. Убиваем из снайперской офицера. Его место займет автоматчик, которого приманиваем сигаретами и режем. Режем парня у бревен. Одной автоматной очередью расстреливаем часовых, а потом просто закалываем ножом рабочих.

Из ящика у амфибии берем молотовские коктейли и лечилки.

Снайпер снимает коллегу напротив, а потом плывет и снимает снайпера и гранатометчика у поленицы. Как только туда прибежит еще один - тратим на него последний патрон. Подбираем снайперские патроны. Как только получили доступ к ближайшему ящику - считайте, что уровень пройден, там лежат адская машинка, огнемет и пяток гранат.

Ставим машинку между сапером и патрулем, лучше всего - возле второй поленицы. Как подойдет патруль - привлекаем его внимание выстрелом и ждем, когда он забежит за машинку. В этом случае взрывная волна отбросит его от подбежавших "исследователей". Дальнейшая зачистка не представляет никаких сложностей.

Грузим личный состав в амфибию и перевозим на другой берег. Уничтожаем преграждающий дорогу грузовик и бочки гранатой и выезжаем на амфибии из миссии.

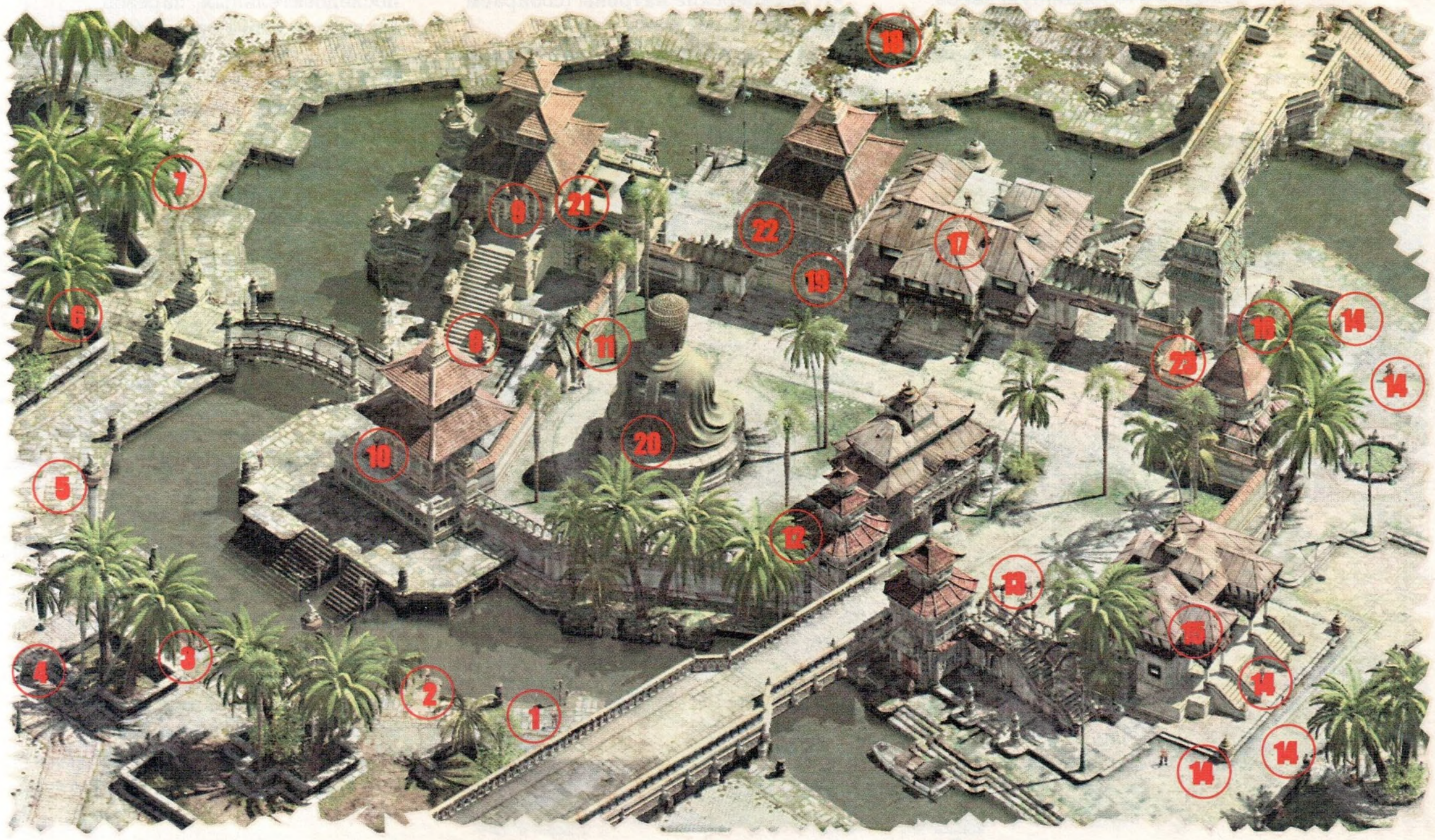
Миссия 4: Target: Burma (KJWJK)

Цели: освободить гуркхов, прикончить тирана, улизнуть на барже в компании духовного лидера. Гуркхи должны воспользоваться радио.

Я позволил себе здесь (да и дальше тоже) некоторую вольность - противников продолжаю обзывать немцами, хоть это и совсем не так.

1. Режем и утаскиваем немца.

2, 3, 4, 5. Аналогично.



6. Офицера режем в дальней точке маршрута, разживаемся сигаретами.

7. Кладем двух, трех немцев рядом с этой точкой. Используем сигареты.

8. Прекращаем зачистку берега, режем офицера (8) и общаемся с духовным лидером в (9). Получаем новые задания - гуркхи должны использовать радио.

Возвращаемся к телу офицера, становимся в угол и подбрасываем пачку сигарет в поле видимости часового у реки. Тот реагирует на сигареты, потом видит тело и идет к нему. Тут его и режем.

Приводим вора и применяем веревочную лестницу на стенку около двери (9). "Берет" использует ее.

10. Режем часового. Заходим в дверь, возле которой курсировал покойный. Убиваем офицера.

11. В большом внутреннем дворике стоят двое часовых. Проползаем мимо ближайшего и ползем вдоль стены до точки, где начинается светлая зона обзора второго. Улучив момент, встаем и заходим в угол. Режем обоих. А потом и офицера, что ходит от реки к проходу, возле которого стоял один из этих часовых. За ним тоже никто не следит. На очереди - часовой у реки. Так, уголок острова зачистили.

Тело на набережной должен увидеть часовой на другом берегу реки (если не видит - переложите труп). Как будет подбегать - уничтожаем.

12. Следующий - часовой за спиной у Будды, в тенечке у двери. Крадемся к нему вдоль заборчика.

Заходим в ближайшую дверь и режем двух немцев - сверху и снизу. Первая башенка у моста зачищена.

Следующим зачистим ближайший домик. Подползаем к дверям, снайпер заметит коммандоса, но крик не поднимет. Смотрим "сквозь дверь", улучив момент, заходим и режем немца. Комната с тремя немцами решается просто: даем офицеру увидеть через открытую дверь пачку сигарет. Потом подбрасываем пачку одному из оставшихся немцев. Резать их, когда они находятся рядышком, нельзя - поднимется тревога.

В ящиках берем **BB** и лечилки.

На втором этаже нужно слегка помудрить, чтобы прикончить двух немцев, что сидят друг против друга. Можно сделать это следующим образом: рядом с ними ставим "кваку", чтобы вызвать их повышенное внимание. В дальней от них комнате кладем тело. Кладем в такое место, где его будет видеть только один из немцев. Коммандос будет ждать рядом, прижавшись к стенке у двери.

Ключ к третьему этажу - часовой напротив двери. Становимся перед дверью, открываем ее и мигом отпрыгиваем за дверь. Даже если он заметит коммандоса, тревогу не подымет. Подбрасываем сигареты. Дело почти сделано. Ходячего часового режем. Двух дальних от офицера вояк оглушаем, вяжем, утаскиваем. После этого пробегаем пару метров в центре комнаты. Оставшаяся троица всполошится, а потом два солдата займут места тех, которых вы только что унесли. Всех оглушаем, вяжем, режем по очереди. Двух бойцов на следующем этаже банально режем, улучив момент. Да здравствуют снайперские патроны (собираем целый десяток)!

13. Из окошка второго этажа снимаем часового в (13). К коммандосу прибежит часовой, что стоит у дверей. Стреляем его.

Следующим бьем через окно местного снайпера на балконе (стоит у дверей). Прячемся в соседней комнате. Прибегут два часовых от ворот напротив. Один пойдет смотреть на тело, заходим за ним и режем его и второго снайпера. Второй часовой в этот момент будет возвращаться на пост. Стреляем его с балкона.

Зачищаем от двух бойцов вторую башенку у моста. Получаем еще пять снайперских.

14. Несколько часовых снимаем винтовкой, также пользуемся сигаретами.

15. Переходим сразу к зачистке большого здания, аналогичного тому, где мы взяли десяток снайперских. Оно и стоит через дорогу. Внутри - немцы и куча нейтральных монахов. Естественно, на дело идет коммандос. Заходить нужно через ближайшие к Будде двери.

Попадаем в комнату со слоником и одним немцем. Режем. В смысле - немца. Этажом ниже - стоит еще пара клиентов. Снимаем, не взирая на сложности. На первом этаже - ящик и шкаф с **BB** и кучей лечилок.

16. В помещении с двумя бойцами, чистящими винтовки, - **BB**. Этажом выше в шкафу берем **BB** и лечилки.

17. Дальше снайпером и коммандосом прочищаем проход к трехуровневому зданию у воды. Зачищается коммандосом без проблем. В само здание нужно заходить со стороны двора, а не реки. На первом этаже - простейшая цепочка из трех последовательных "зарезов". На втором стоят три увлекшихся беседой японца. Не будем им мешать. Пока. На третьем - в шкафу берем **BB**. На крыше режем часового, если он все еще там.

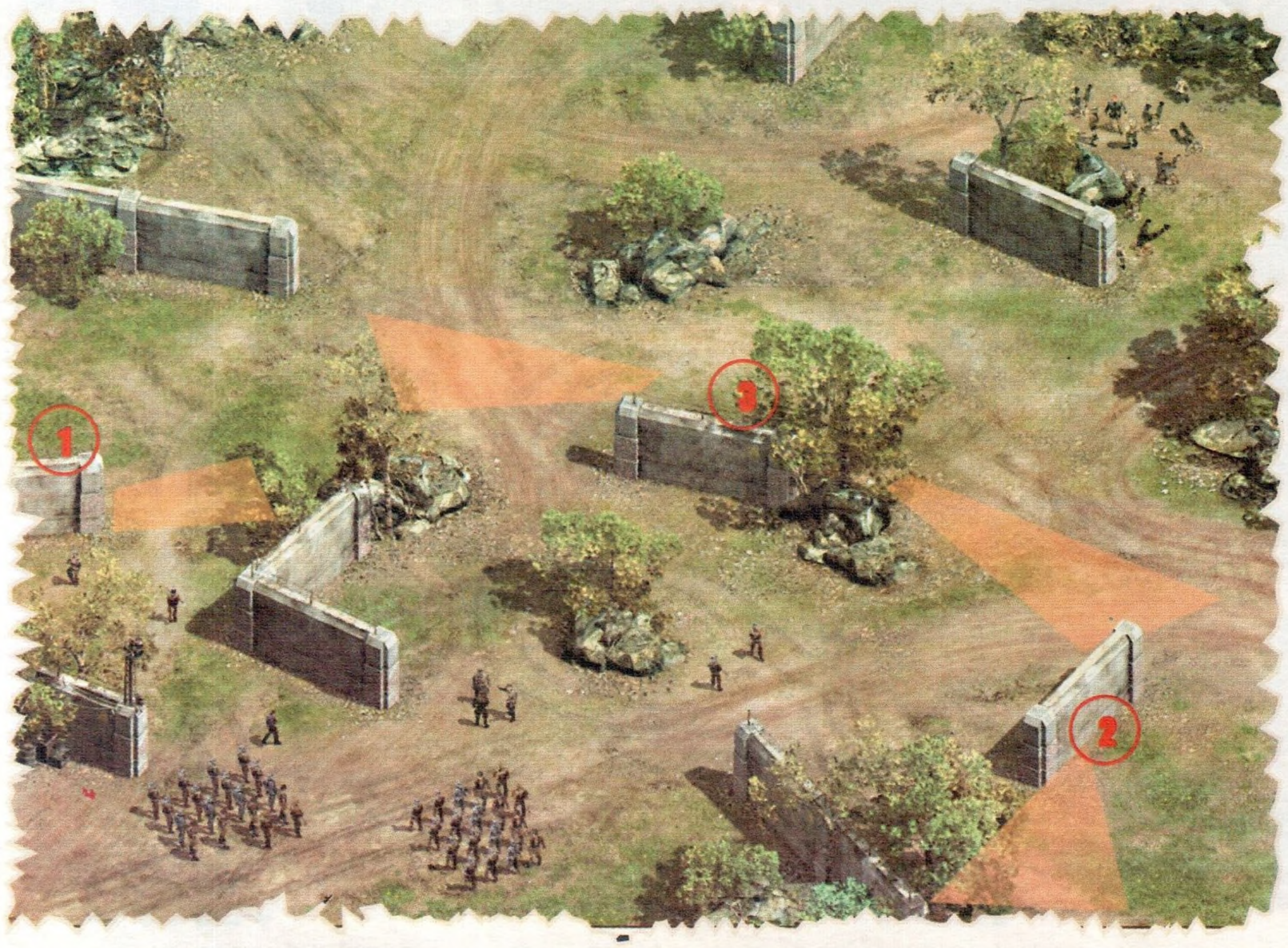
Оставленную "на потом" троицу опять-таки режем, при этом коммандос получит одну пулю из пистолета. Зато быстро.

18. Внутри - полочка с бутылками и лечилками.

19. На первом этаже - **две BB**.

20. Будда. Воспользуйтесь тем, что нападать будут в основном безоружные, которых удобно резать. Сверху спустятся двое с пистолетами, их нужно будет пристрелить еще на лестницах.

21. Вход - со стороны реки. Курсирующий по комнатам патрульный нас не видит. Бросаем бутылку с зеленой выпивкой, он ее подберет. Как пройдет чуть дальше - бросаем сигареты - это для собеседника справа. Как придет брать - режем. Следом - его собеседника. В этот момент японец выпьет и свалится. С двумя оставшимися - как обычно: либо быстро - ножом, либо долго - с заготовками.



NOVALOGIC

Хочешь большой и быстрой стрельбы?

"...Игра состоит из шести кампаний, в каждой из которых от трех до пяти миссий. Несколько из них посвящены крупномасштабным военным конфликтам, но по большей части вы будете иметь дело со специальными операциями против террористов и боссов криминального мира на Карибских островах, в тропических джунглях, пустынях и городах. Цели миссий варьируются от уничтожения катеров контрабандистов до подрыва заводов по производству химических вооружений глубоко за линией фронта. Вам предстоит защищать дипломатов, обеспечивать огневую поддержку отряду Дельта и даже принимать участие в атаке на авианосец..."

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

КОМАНЧ 4

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

В комоде - **BB** и лечилки.

22. Здание, что "через дорогу" от предыдущего, вход со стороны реки. Там находится наш "контакт" - пузатого вида мужик. Как с ним пообщаетесь, появится возможность достать из ящиков винтовки и 15 снайперских.

23. Радиорубка. На первом этаже в шкафу - **BB** и лечилки.

Контачим с гуркхами (используйте для их нахождения автоматическую стрелку-указатель, придется лезть в речку) и вооружаем их всех винтовками. Проделываем проход наверх через здание. Отводим гуркхов в радиорубку.

ВНИМАНИЕ: как только будет использовано радио, начнется нечто - изо всех щелей повылазят недобитые вражины, которые устроят тотальное инспектирование территории. Заодно появится и главный тиран-негодяй. Посему личный состав должен быть надежно спрятан и готов к труду и обороне. Всех отводим в радиорубку - на первый ее этаж.

Гуркх использует радио.

Дальше начинается забава: беготня, кажется, никогда не закончится. Поэтому все силы располагаем с автоприцелом на входной двери радиорубки. Выпускаем на волю снайпера с двумя винтовками, который отстреливает ближайших противников до тех пор, пока не становится жарко. Тогда отводим его в рубку на лечение и пополнение боекомплекта. Всех последовавших за ним чужих ждет верная и быстрая смерть. Потом ползем снайпером чуток вперед и кончаем гранатометчиков, а последним - тирана. Зачищаем территорию от остатков неприятеля. Особое внимание - снайперам, засевшим вдоль реки.

Сажаем личный состав и духовного лидера на баржу (гуркхи остаются на берегу).

Бонусовая миссия: нужно выдержать атаку противника (к нему спешат подкрепления).

1. Здесь прижимаем к стенке трех бойцов и сапера с пятью гранатами.

2. Еще трое бойцов.

3. Все остальные бойцы и командосы с пистолетами в авторежиме.

При таком построении ни снайперы противника, ни его гранатометчики не смогут приблизиться на дальность выстрела. Мины поставьте равномерно по направлениям возможных атак.

Миссия 5: Bridge Over The River Kwai (E2J7H)

Цели: освободить полковника Guinnes, добыть взрывчатку; взорвать мост; отвести полковника к модели моста, чтобы он показал, куда нужно заложить заряд; освободить пленных; выйти на связь с помощью рации в радиорубке.

1. Двух ближайших патрульных коммандос оглушает, связывает и оттаскивает за загородку. Всех вооружаем пистолетами и кладем у угла, коммандос берется за винтовку. Натягиваем веревку - ловушку. Выстрел в воздух. Прибегут трое часовых, один за другим. Зачищаем ближайший берег.

2. Здесь берем кусачки и **BB**.

3. Еще одна **BB**. Зачищаем наш берег полностью.

4. Применяя форму, проходим коммандосом в эту точку и отсюда уже всех вырезаем. Часового у начала моста пристреливаем, к нему прибежит еще один.

5. Снайпера на мосту просто режем (улучив момент). Рядом с ним куча бочек, в которых находится **BB**.

6. Выдаем ныряльщику нож "берета". Снимаем ныряльщиком мужика, что моется на берегу. Для этого подплываем к берегу в том месте, где нас не просматривает толстый товарищ в загородке. Бросаем нож и ныряем. Когда все успокоится - возвращаемся за ножом.

7. Ныряльщиком снимаем патрульного, что ходит возле вертикальной лестницы, ведущей от реки на мост, а также приглядывает за загородкой с пленным. Для этого подбрасываем сигареты и прикрываемся "тенью" от лестницы. В этом случае тело никто не увидит. За ним таким же образом последует ближайший часовой у обрыва.

8. Ныряльщик пробирается по берегу ползком за спину патрульному у клетки. Бросает нож, как прибежит напарник - стреляет из винтовки. Тревоги не будет, выстрел не услышат.

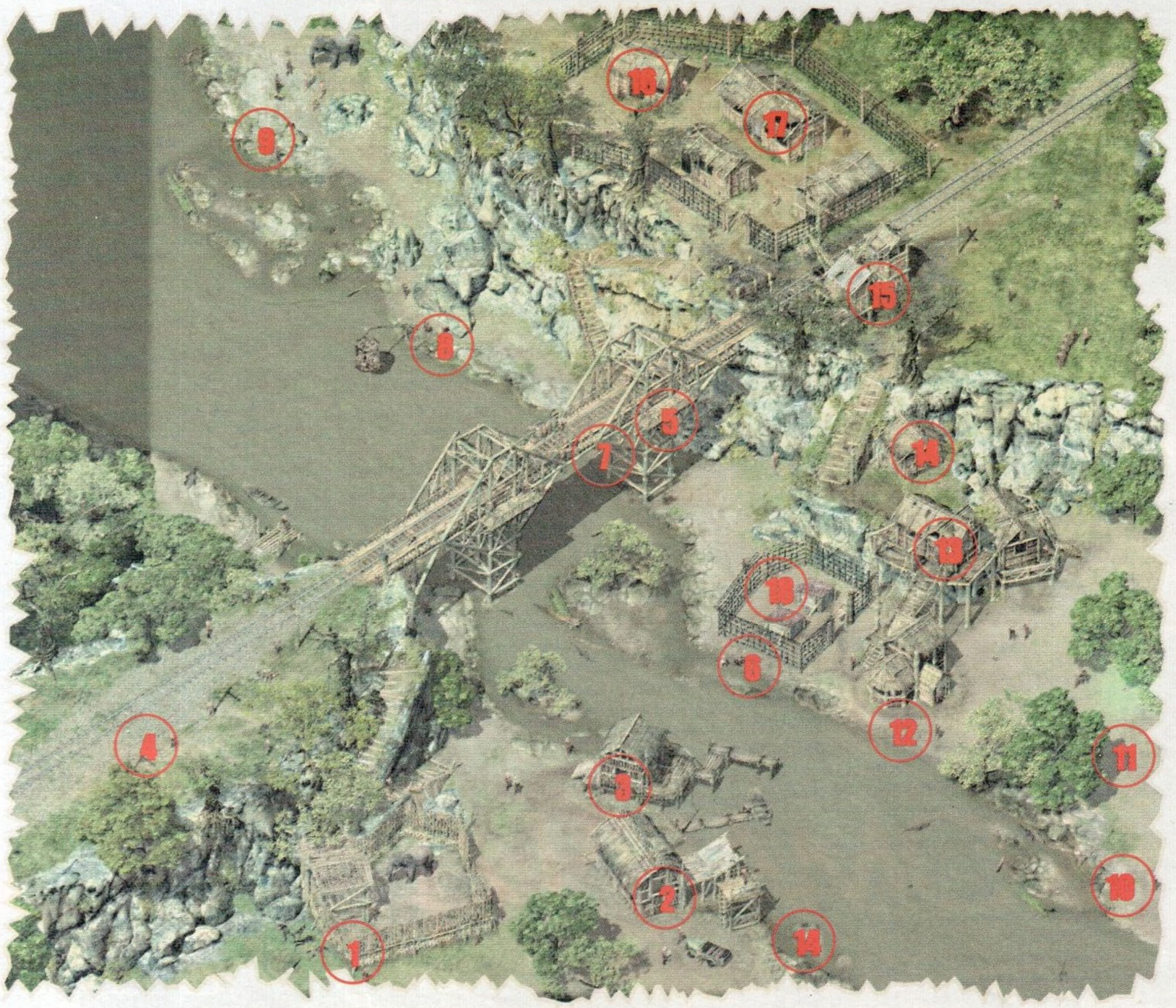
9. Троицу у слона снимаем с помощью бросков двух ножей: из-за камней в часового на берегу, второй - в прибежавшего часового.

10. Ныряльщиком же снимаем самого дальнего по течению реки патрульного. Причем сначала заползаем ему из воды за спину, а когда он пойдет к воде, убиваем ножом. Относим тело в реку. Там же можно отстрелить пару крокодилов из пистолета, чтобы не мешали.

11. Ближайшему патрульному подбрасываем сигареты (ныряльщик прижимается к берегу реки) и убиваем броском ножа. Аналогично поступаем с часовым, к которому хаживал предыдущий клиент, а потом и с постовым у будки снайпера. Более того, клюнет и патрульный из состава офицерского патруля.

Единственное условие - оттаскиваем все тела подальше.

12. Часовому у будки снайпера подбрасываем сигареты почти в воду, потом бросаем нож в снайпера и выманиваем сигаретами к будке же толстого качка. На нем применяем второй нож. Берем на теле связку ключей. На первом этаже будки берем лечилки из металлического ящика (нужен вор для вскрытия). На втором - **BB**.



13. Радиорубка, три клиента.

14. На стене - махонькая полка с **BB**, пятью лечилками и наркотиками. Два немца, весьма "неудобных".

15. В этой будке весьма удобно пережидать волнения в связи с обнаружением очередных тел. Ножи рулят.

Кончаем ближайших к будке немцев. "Делаем" патрульного, что подходит к большому ящику с углем: укладываем ныряльщика за этот самый ящик и подбрасываем сигареты на рельсы, подальше от прочих зон обзоров. Если прибежит еще один немец - для него есть второй нож.

16. Четыре "простеньких" немца, в шкафчике - **BB** и еще один нож!

17. Взрывчатка для моста, **BB**.

18. Освобождаем полковника. Отводим его к модели моста (второй этаж будки снайпера), он показывает точку закладки взрывчатки - рядом с бочками. Также он просит освободить пленных, которых держат в клетке у реки. Освобождаем (пловцом).

Из оставшихся немцев некоторые проблемы могут возникнуть только с инструктируемым патрулем. Пора применить новые технологии, а не традиционный нож и кулак. Заползаем шофером и коммандосом почти вплотную к часовому, что вертится на месте возле патруля. К этому времени у шофера должны были накопиться дымовушки и коктейли. Бросаем пару дымовух, которые закроют часового от патруля. Коммандос режет его. Бросаем еще одну дымовушку. Шофер подползает ближе и швыряет в патруль пару коктейлей. Дело сделано.

Закладываем взрывчатку на мосту, в другую группу бочек. Выходим на связь из радиорубки. Приезжает поезд. Мост взрывается.

Бонусовая миссия: всех немцев убить, прожектора отключить.

События происходят ночью на карте первой тренировочной миссии.

Ближайших двух немцев берем с помощью сигарет и кулака. Потом заползаем сапером как можно ближе к прожектору и стреляем автоматчика. Тревоги не будет, т.к. тело никто не видит. Пробираемся вором по проводам и отключаем прожектора. Часовой после этого заметит тело и подойдет к нему. Сапер кладет его поверх предыдущего из той же винтовки. Вор подползает и вооружается винтовкой.

Кроме тех четырех немцев, что находятся в загородке, всех остальных банально расстреливаем из винтовки. Вор всегда успевает отползти в тень. Вор берет из ящика огнемет и пару гранат. Передает гранаты саперу, который и подбрасывает одну из них в загородку.

Миссия 6: The Guns Of Savo Island (ZX78Y)

Цели: освободить пилота, добыть взрывчатку, уничтожить пушку; сконтачить с жертвой кораблекрушения, добыть с затонувшего корабля резак; вывести статую золотой обезьянки.

1. Все коммандосы плывут к жертве кораблекрушения. На берегу "берет" отдает ныряльщику нож. Последний под водой плывет к точке (1), по пути забивает гарпуном акулу. Абориген отвлекает патрульного на берегу, а ныряльщик проползает вдоль скал, чтобы патрульный его не смог увидеть. Подбрасывает сигареты, бросает нож. Проблем не доставит артиллерист и два господина у ящика. Из ящика берем мины.

2. Сапером добираемся до пушки. Первым же выстрелом - сидящего часового и патрульного в ближайшем проходе. Дальше ведем стрельбу, пока будут желающие получить осколочным. По мере появления свободных винтовок подводим всех остальных коммандосов и расставляем наизготовку вокруг пушки прикрывать сапера. Два прохода ведут из (2) в пещеру и на склад, где берем адские машинки и **BB**.

3. Из этого орудия ведем огонь по точкам (4). Как только цели закончатся, можно устроить провокации - по-

стрелять из пистолетов (сапер не отходит от лафета). Если правильно спрогнозировать "разброс тел" на дальнем берегу, то можно выманить и часовых от самолета.

5. Командный бункер. У адмирала берем связку ключей. В куче шкафов - **три ВВ**, множество лечилок **(F10!)**.

6. Пара адских машинок.

7. В домике с навесом - **ВВ**. Из окошка удобно бросать нож в курсирующего ниже патрульного. А на остальных четырех господ возле бочек расходуем одну гранату.

8. Домик на помосте со снайпером под крышей. Берем из шкафчика на стене **ВВ**. В соседней будке - 10 лечилок.

9. **ВВ** и несколько лечилок.

10. Железная дверь - вход в подземные коридоры. Для зачистки комнаты, где отдыхает целое отделение японцев, лучше применить пару гранат сквозь дверной проем. Внутри - лечилки. В соседней комнате проходят инструктаж группа японцев в специальных комбинезонах. Еще одна граната. Здесь берем **ВВ** и лечилки. В помещении с орудиями - три шкафа с **двумя ВВ**, кучей лечилок, гранат, коктейлей и пр.

Уничтожаем пушки парой адских машинок.

Освобождаем пилота и по автострелке выходим на золотую статуэтку обезьянки, взрываем стенку рядом с нею. "Берет" - единственный, кто сможет ее оттащить на самолет.

Желающие могут понырять, пострелять гарпуном пловцов противника и добыть на затонувшем корабле паяльную лампу.

Бонусовая миссия: всех немцев убить, проделать проход в заграждении, разминировать проход, посадить всех в грузовик и уехать по дороге.

Миссия очень проста. Сначала забрасываем коктейлями немцев, при этом нужно не задеть сапера. Оставшихся в живых (ежели такие будут) выбиваем стандартными методами. Желательно заполучить в этом процессе 60 автоматных патронов.

"Берет" по проводам пробирается к грузовику и режет всех рабочих, немцы за ними практически не наблюдают, да и машина мешает их отслеживать. Улучив момент, расстреливаем из автомата пару автоматчиков, а потом переводим огонь на офицеров. При этом у Tiny есть все шансы остаться в живых. Берем две веревочные лестницы, кусачки и металлоискатель из ящиков. Спрыгиваем с проводов на стенку и выкладываем лестницы на обе ее стороны.

Сапер делает проход и проводит его разминирование. Все садятся в машину. Уезжаем.

Миссия 7: The Giant In Phaiphong (TRIB4)

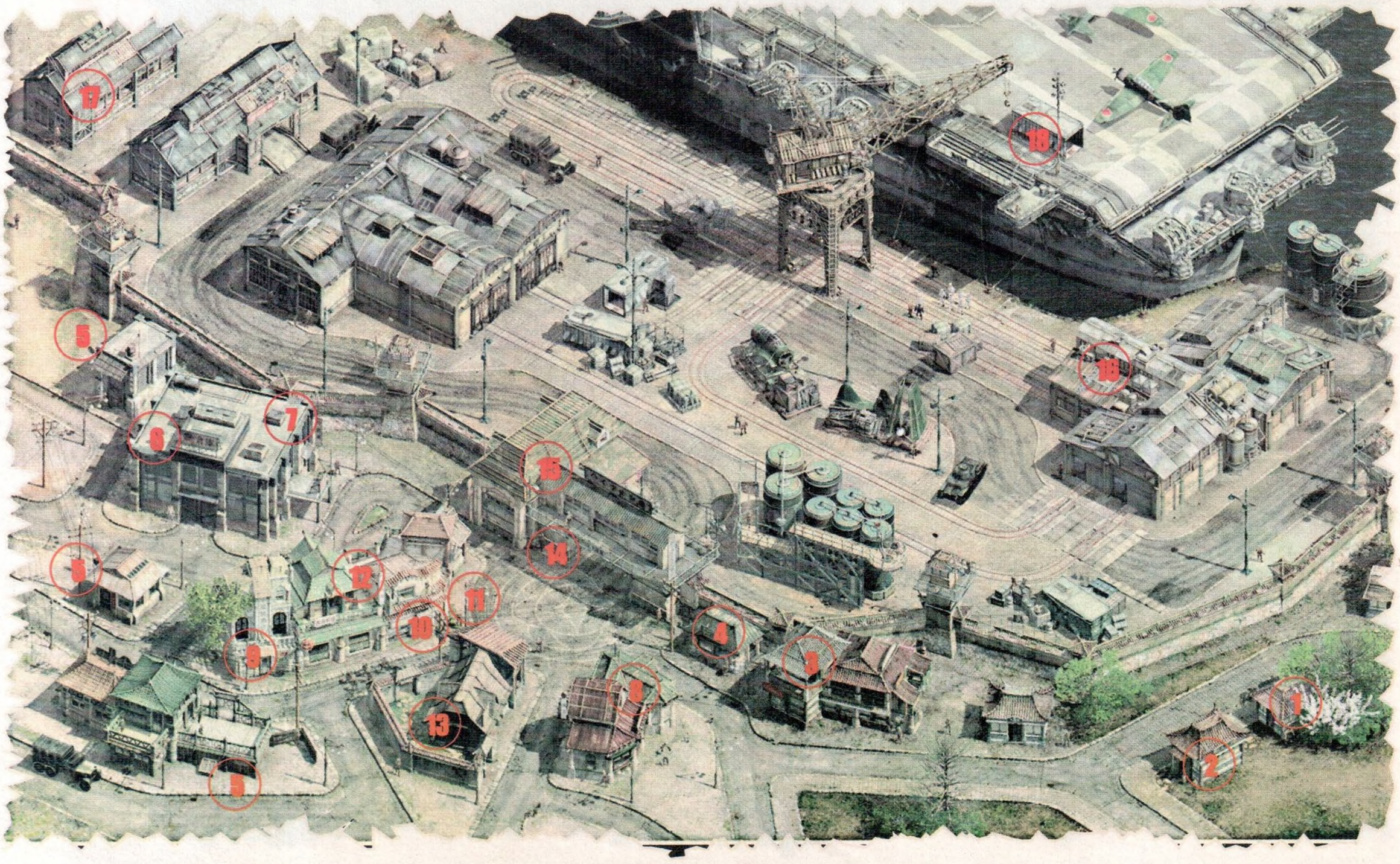
Цели: сконтачить с сапером и вором, пробраться на авианосец; уничтожить большие и малые топливные баки.

Как можно раньше доберитесь до Наташи.

1. Ближайших часовых и патрульных немцев режем/вяжем и прячем. Разживаемся бутылками, сигаретами и автоматом.

2. Берем **ВВ**.

3. На втором этаже - **две ВВ**, взрывчатка, гранаты, лечилки, наркотики. Готовим пару бутылок "зеле-



ЕВРОПА
1492-1792
ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

"Вопрос: как избавиться от отступающей армии противника, если она решила отступать вглубь моей территории? Проще говоря, у меня в глубоком тылу по кругу бегает вражеская армия. Одна численностью 100 человек бегала несколько лет (это мелочь), а сейчас забежала 30-тысячная. Я за ней вдогонку армию послал, так та от нее бегает и при этом всякие нехорошие вещи делает (разоряет провинции и пытается крепости брать)."

(Михаил, www.snowball.ru/forums)

"У меня однажды 25 шведских пушек 2 года ползало между Москвой и Астраханью с отрицательной моралью, теряя за сражение максимум одну пушку. Лечение: либо русские морозы, либо 3-4 конных полка, которые будут забегать вперед отступающей армии и выбивать ее через день сражения. К сожалению, это не спасает ваши провинции от разграбления."

(Dmitry, www.snowball.ru/forums)

www.snowball.ru/eu

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™

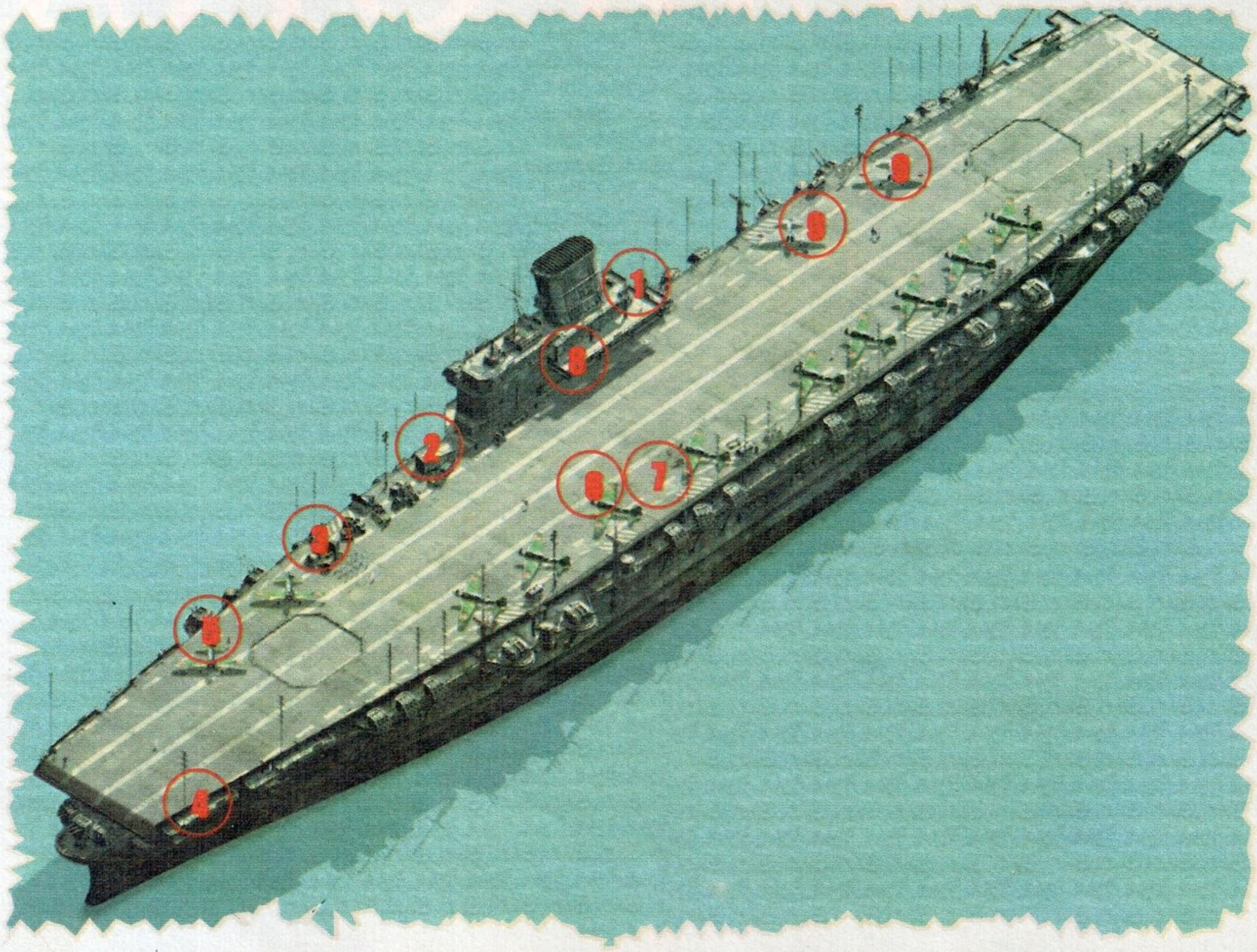
лучшие игры по-русски

«ЕВРОПА: ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН»
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

«ЕВРОПА II» (2CD)
КОНЕЦ 2001 ГОДА

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



ного змия". Часового на балконе режем (лежа), а прибежавшего любопытного - стреляем внутри дома. На первом этаже может нарисоваться вновь поставленный часовой.

4. Аттракцион "Отстрел часовых из окошка". Выстрел, бегом в маленькую комнату - стать в стойку для автострельбы из винтовки напротив открытой двери. Таким образом удалось положить и патруль, правда, пришлось выпустить из окна пару автоматных очередей.

5. Простенькая зачистка от часовых: сигареты и прочие провокации. Ближайшее здание: на первом этаже гранаты, лечилки, наркотики. На втором - гранаты, лечилки, наркотики, **ВВ**.

6. К убитому на крыше часовому прибегут еще двое.

7. Выстрел в воздух, для привлечения часового. Внутрь (7) нужно пробираться через те же двери, через которые идет погрузка машины. Используйте сигареты для привлечения внимания патрульного, что ходит у дверей комнаты, где содержатся наши бойцы. Пробираемся к ним. Добыча: **две ВВ**, лечилки, бутылки, наркотики, гранаты.

8. На первом этаже этого дома (вход со стороны базы) режем суетливого немца, а потом беседуем с хозяином за стойкой. Получаем наводку о местонахождении Наташи, нашего самого сильного коммандоса в этой миссии. На полке за хозяином - **ВВ**. В соседней комнате берем для девушки национальную одежду. Здесь же - куча лечилок.

По лестнице - на второй этаж. Там еще одна **ВВ** и лечилки.

9. На первом этаже - **ВВ**, лечилки, гранаты, взрывчатка. На втором этаже - Наталья, которую сразу же облачаем в новый наряд. В нем она обладает такими же возможностями для пакостей, как шпион в генеральской форме. Далее действуем с ее помощью

10. Дом с красной черепицей. На первом этаже - **ВВ**, лечилки, наркотики. На втором - **ВВ**.

11. **ВВ** и лечилки.

12. Три немца. Чтобы долго не мучиться - примените зеленую выпивку. Берем кучу лечилок и гранату. На втором - взрывчатка и гранаты (потребуется вор - ящик взломать).

13. Гранату в окошко, потом - как обычно. Трофеи: **ВВ**, взрывчатка, лечилки, гранаты.

14. Под галереей имеется шкаф с **ВВ**. Офицеров рядом нет, поэтому ближайшего парня Наталья кладет из винтовки. Обратите внимание, что сапер элементарно забрасывает гранаты в окошки галереи. Как поднимется суета после выстрела - швырните одну. Уцелевшим патрульным зашедший в галерею сапер бросит гранату прямо вниз, только чуть отойдет. Прицел для броска должен быть на полу, рядом с патрульными. В соседнюю комнату сапер через двери бросает 3 гранаты последовательно, по мере появления любопытствующих. Берем кучу лечилок.

15. Со второго этажа снимаем ближайшего часового и прибежавшего офицера.

16. В двух ящиках: базука (2 заряда) и огнемет. Одного заряда базуки хватит на всех инструктирующих и инструктируемых на пирсе.

17. Взрывчатка и адские машинки.

Подбрасываем гранату снайперу на корабле. Если есть большое желание - освободите от немцев всю территорию. Для победы же хватит зачистки участка вокруг крана - на него взбирается вор и пробирается по стреле, пока не окажется над палубой. Спрыгивает и спускает веревочную лестницу (рядом с покойным снайпером).

Уничтожаем взрывчаткой емкости с топливом.

18. Все поднимаются на палубу и залазят в контейнер.

Бонусовая миссия: испортить рули у всех самолетов (обратите внимание - у них одинаковые бортовые номера! Это, пожалуй, единственный ляп во всей игре), кроме двух белых прототипов (на них нужно улететь). Сообщить по радио координаты авианосца.

Начинаем зачистку по периметру корабля против часовой стрелки. Но для начала просто выстраиваем всех наизготовку и привлекаем народ выстрелом из пистолета.

1. Рядом с это точкой два ящика - с автоматом, винтовкой, лечилками, коктейлями. Для вскрытия того, что лежит на палубе, потребуется вор.

2. Ящик с лечилками и бутылками.

3. Отсюда забрасываем строй на палубе газовыми гранатами (зелеными) и коктейлями. В ближайшем ящике берем кусачки. "Берет" применяет их на хвостовых оперениях самолетов.

4. Ящик с газовыми гранатами, коктейлями,

5. Винтовка в ящике (3 патрона).

6. Ящик с кусачками, коктейлями и газовыми гранатами.

7. Ящик с газовыми и дымовыми гранатами, кусачки.

8. Вход в авианосец.

В первой же локации ближайшим двум матросикам бросаем коктейль, после чего выскакиваем на свежий воздух - пережидать. Потом подтаскиваем бочку к тому месту, куда прибегает шустрый матросик. Как прибежит - стреляем по бочке из пистолета и мигом скачем воздуха дыхнуть.

Если не получится - можно переиграть: поставьте "из-за угла" шустрому капканчик. Это можно сделать, оставшись незамеченным. Остальных ловим на систему "капкан-выстрел". А "несдвигаемому" охраннику у двери все-таки подкладываем бочку.

В следующей комнате - ящик (вскрывать вором) с лечилками, коктейлями и газовыми гранатами. Ее можно зачистить ножом коммандоса. Две двери ведут в радиорубку. Выходим на связь и улетаем на паре белых самолетов.

Миссия 8: Saving Private Smith (TRD78)

Цели: вылечить Смита, выкрасть из сейфа коды; Смит должен послать радиограмму в штаб; освободить коммандоса, сапера и снайпера.

Не забудьте зарезервировать большую лечилку для Смита!

1. Первым делом нужно освободить коммандоса. Это просто. Вор заползает на лестницу, отвлекает зверьком внимание наблюдающего немца и проползает к ближайшему дому. На веранде второго этажа ходит немец. Вор прикрепляется к стене в ее центре и ждет наиболее благоприятного момента, чтобы взобраться по стене и столбу к окошку третьего этажа. Это окно комнаты, в которой содержат коммандоса. За ним присматривает один единственный немец, который периодически отворачивается от окна. Вор залазит в окно, оглушает немца, общается с коммандосом. Последний вяжет немца и зачищает этот этаж и чердак. В ящике - стандартное снаряжение Tiny - квака, нож и пистолет.

Вооружаем вора винтовкой, коммандоса - ножом. Становимся за угол и стреляем, привлекая внимание населения второго этажа.

На втором этаже - **две BB** и пять лечилок. Лечимся.

Вооружаем вора автоматом и повторяем операцию для обитателей первого этажа. Лечимся.

На первом этаже - две малые лечилки.

Дальше я решил проходить силой. Устраиваем несколько выстрелов из окон с прятками вора в кровати, выстрелами от кровати и т.д. Как со второго, так и с третьего этажей.

2. У одного из часовых пять лечилок.

3. Вор взбирается в окно на втором этаже (самое левое) и прошмыгивает в комнату с сапером.

На первом этаже: **BB**, пистолет, гранаты, лечилки, сигареты.

Устраиваем провокацию для засевшей на чердаке троицы. Разживаемся пятью снайперскими.

Вор высовывается в окно на первом этаже со стороны (4) и бросает пачку сигарет. Всего на нее можно отловить не менее трех человек.

4. Подтягиваем вора, который смотрит в окошко, рядом с тем, из которого немец торчит. Как часовой на первом этаже развернется к лестнице - запрыгиваем через окно внутрь и бьем все того же часового, потом - того, что в окне. После этого все передвижения вора - бегом: пара повторных ударов, чтобы не очухались, отмыкание дверей. Заводим в двери заранее подготовленного коммандоса, который всех оглушенных режет. Оставшихся четырех немцев коммандос "решает" с помощью пачки сигарет и ножа. Снайпер присоединяется к группе. В вашем распоряжении должно быть 10 патронов для снайперской винтовки.

На первом этаже - **BB**, в комнате со снайпером - **BB** и пистолет.

В подвале этого дома - радиопередатчик. Там же сидят 4 немца, три из них вылезут на звук выстрела. В сейфе - зеленая книжка с кодами.

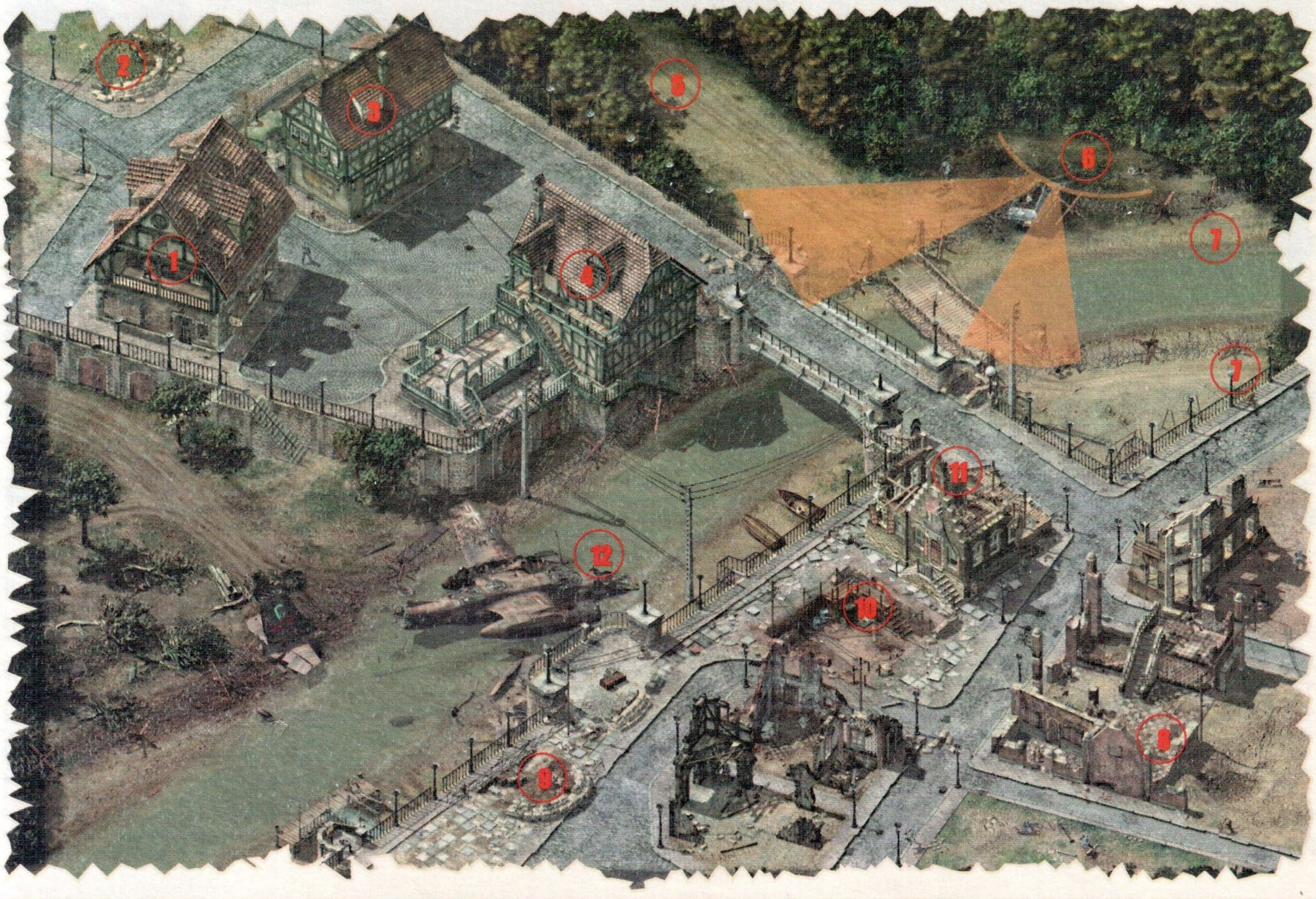
Опять устраиваем стрельбу из окон и отстрел прибегающих.

5. Союзничек, которому уже можно отдавать приказы.

6. На этого немца можно просто выползти из-за машины. Коммандос успевает выстрелить первым. С тела немца-механика берем кусачки.

7. Сапер проделывает проход в проволоке и проводит разминирование. Мины пригодятся потом, во время бонусовой миссии. Снайпер снимает четырех немцев, которые могут мешать переправе и процессу разминирования противоположного берега.

Наличие нескольких снайперов на противоположном берегу существенно облегчит задачу, ведь мы к ним подбираемся с тыла. Поэтому



недостатка в снайперских патронах не будет.

8. В ящике возьмем шесть гранат.

9. Адская машинка.

10. Базука с шестью зарядами.

11. К искомому рядовому пробираемся через лаз - пробираться нужно вором. Лечим его стандартной аптечкой, одной хватит.

Вор отмыкает дверь, прихватывает рядового Смита и ведет его в здание у моста на противоположном берегу.

12. Коммандос ныряет рядом с самолетом и проникает внутрь фюзеляжа. Выбивает двух немцев и берет **ВВ**.

Пробираемся со Смитом в подпол (4), выдаем ему коды. Смит использует рацию.

Бонусовая миссия: нужно отбить с помощью солдатиков-союзничков три неприятельских волны. Проще всего расположить силы возле сломанной машины на берегу, в этом случае противник будет нападать на нас только с одной стороны, что существенно облегчает задачу. Если не лень - заминируйте все подходы, благо - мин хватит.

Снайпер должен "выкусывать" издалека всех гранатометчиков и снайперов противника.

Немцы будут носиться, словно ошпаренные (как в бирманской миссии), в поисках встречи с вами. Поэтому никуда не дергайтесь до поры до времени. Приберегите заряды базуки для танков.

Тела исчезать не будут, снайперские патроны вас подождут.

Миссия 9: Castle Colditz (ILPQD)

Цели: освободить вора, не подняв тревоги; добыть шаблон для кодов, книгу кодов, зашифрованный план; соединить три части секретного плана, передать информацию по радио. Выдать немецкую форму пленным, чтобы они смогли бежать.

1. Прячем коммандоса за заборчик, а когда курильщик начнет глотать дым, поднимаемся и идем к нему. Режем и затаскиваем в ближайшую дверь - в комнату с двумя собеседниками. Они вас не видят (во время одного из прохождений удалось зарезать по очереди всех трех автоматчиков снаружи - сначала курильщика, потом того, что подходит к дверям дома, и, наконец, третьего, который прибежал взглянуть на тело первого. Причем все это за один присест, в течение 15 секунд).

Зачистка дома весьма проста, а из окошка над оранжереей выбиваем из винтовки двух собеседников во дворике.

В доме берем кучу лечилок, коктейли, наркотики, бутылки и пр.

2. В домике с оранжереей - лечилки.

3. Опять лечилки.

4. Рабочих у машины глушим и режем.

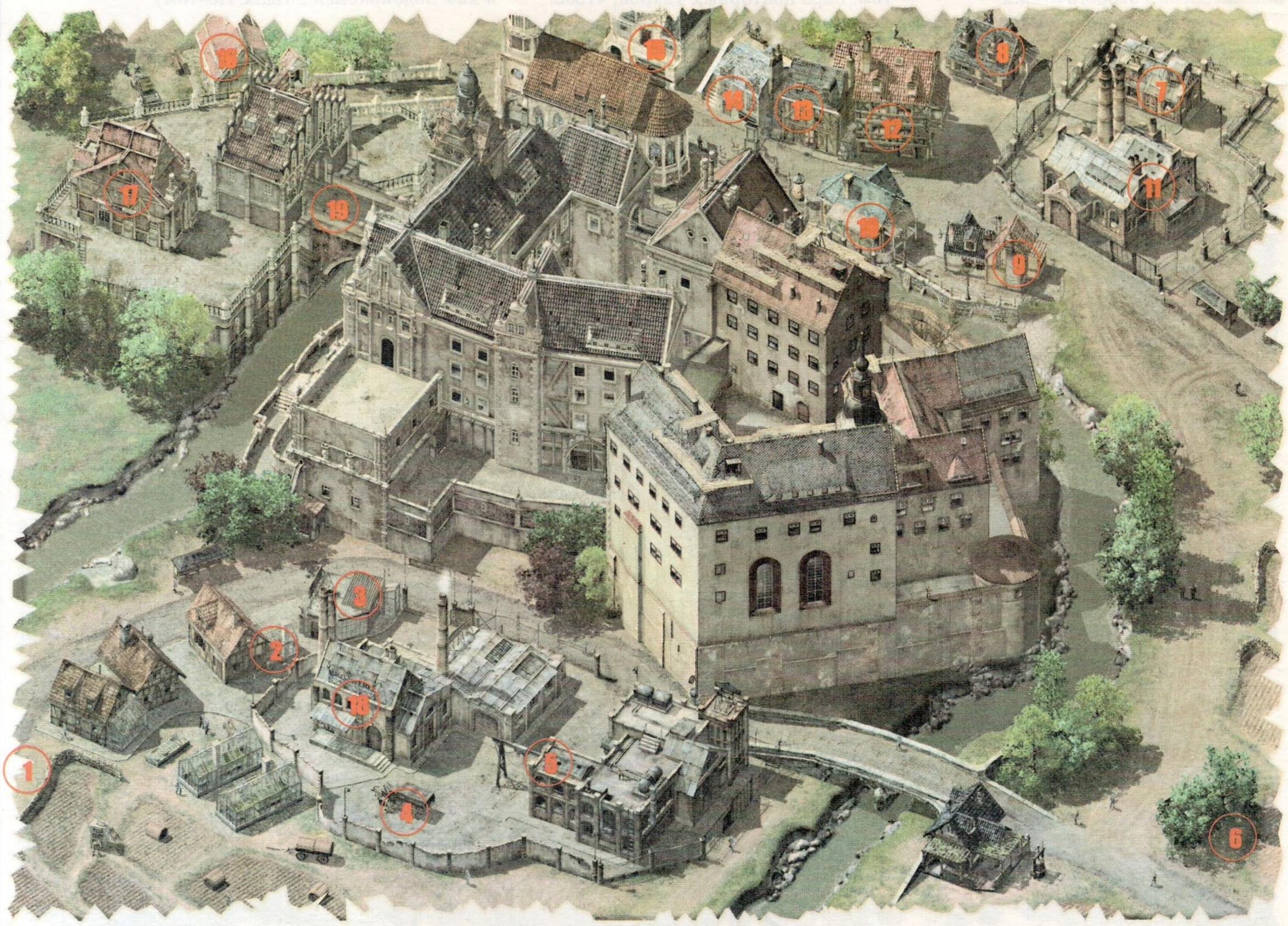
5. Этого часового выманиваем с крыши сигаретами аж к машине. Его напарник позволяет себе слишком долго смотреть в одну сторону. В часового у вывески стреляем, а потом бьем еще двух, которые прибегут на шум и станут взбираться по лестнице.

Еще один выстрел из пистолета - специально для часового, что скучает с внешней стороны забора. Он тоже прибежит.

6. Снайпер глушит/вяжет ближайшего часового. Получает винтовку. Потом - патрульного (автомат). Снимает снайпера на стене. "Берет" и снайпер начинают действовать вместе.

7. **Три ВВ**, лечилки, газовые гранаты.

8. **Две ВВ**, лечилки, веревка.



Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет… Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить , бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи. Непростое испытание даже для агента секретной службы….

- 3D мультипликационные персонажи. Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах.
- Программное динамическое освещение и тени,работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, M.M.S.

Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

PENDULO STUDIOS

dinamic MULTIMEDIA

REVOLT development company GAMES

©2001 «Руссобит-М». ©2001 «Pendulo». ©2001 «Dinamic Multimedia»
Локализовано компанией «Revolt Games».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

9. Превосходное место для отстрела патруля из окошка второго этажа. Лечилки.

10. Лечилки, причем на одном из немцев - тоже.

11. Коктейли.

12. **Три ВВ** - на первом этаже, на втором - еще **две ВВ**, на третьем - еще **две ВВ**.

13. В маленьком домике за (13) - **три ВВ**.

14. Лечилки.

15. Начинка для шприца шпиона.

16. Внутри - семь человек патруля. Их можно расстрелять со спины из одного автомата.

17. Местный арсенал. На втором этаже - лечилки и разная мелочевка. Пара винтовок.

18. На первом этаже - **две ВВ**.

19. Мост, ведущий в замок.

Во внутреннем дворе: шпион отвлекает офицера, "берет" режет автоматчика, а шофер бросает парализующую гранатку в расстрельную команду. Беседуем с вором.

Нужно приодеть 56 мужиков!

В замке следуем целеуказующей стрелке.

Отправляемся за шаблоном. Пара очередей...

Книжку с кодами оказалось получить не сложнее. Маршала убиваем шприцами. Берем начинку для шприцев, лечилки. В соседнем лазарете разживаемся лечилками, наркотиками и начинкой для шприцев.

Зашифрованный план добывается опять-таки просто. Сигаретами выманиваем в коридор помощника. Дальше коммандос работает ножом. В инвентори все три документа умещаются на одной позиции. В шкафах - ничего особенного.

ВВ в замке:

1 - **одна ВВ** в локации, где пленный развлекается на гимнастическом мате в спортзале;

2 - **три ВВ**, двумя этажами выше спортзала;

3 - еще этажом выше - **четыре ВВ**;

4 - в соседней локации (где идет репетиция) - **две ВВ**;

5 - первый этаж, локация типа "столовка" – **ВВ**;

6 - этажом ниже - еще **две ВВ**.

Отправляемся к передатчику сообщить о германских планах. Сообщили, получили указание воспользоваться воздушным шаром.

Пора приодеть пленных. Возле задания в книжке указано число - это столько еще "неодетых" осталось. Ничего особенного процесс не представляет - выбиваем немцев, одеваем пленных. Причем предстают они в разных костюмчиках и в разных местах. Одного даже в радиорубку занесло. Как закончите одевание или вам это надоест - ищите выход из замка и отправляйтесь к воздушному шарику. И зачем было дадено в начале и по ходу миссии столько снайперских?..

Бонусовая миссия: против одного нашего танка куча немецких плюс гранатометчики. Типичная танковая аркадка, проходится элементарно, тем более что немцы опять непроходимо тупы и неповоротливы. Даже обидно - стоило ли так потеть, собирая три десятка **ВВ** в основной миссии?

Миссия 10: Is Paris Burning?

Цели: отключить устройство в офисе генерала; пообщаться с Натальей; раздобыть гранаты и мины, захватить танк; выйти на связь с верхушки башни.

Зачищаем станцию, процесс простой. Коммандос работает в паре со шпионом.

В урне берем **ВВ**.

Шпион начинает проделывать путь для водителя и сапера к танку. Идет по часовой стрелке вдоль периметра, зачищая территорию. Там, где совсем туго, - оставьте работу для снайпера.

ВВ в доме:

1 - этажом выше комнаты с тремя офицерами - **две ВВ**, лечилки, наркотики, бутылки, начинка к шприцу. Сюда позже приводим сапера для отключения устройства в углу;

2 - на следующем этаже – **ВВ**;

3 - на первом этаже, локация с угловым диванчиком - одна **ВВ**, лечилки;

4 - этажом выше - **две ВВ**, лечилки, начинка для шприца;

5 - еще этажом выше - **две ВВ**, лечилки, начинка для шприца;

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

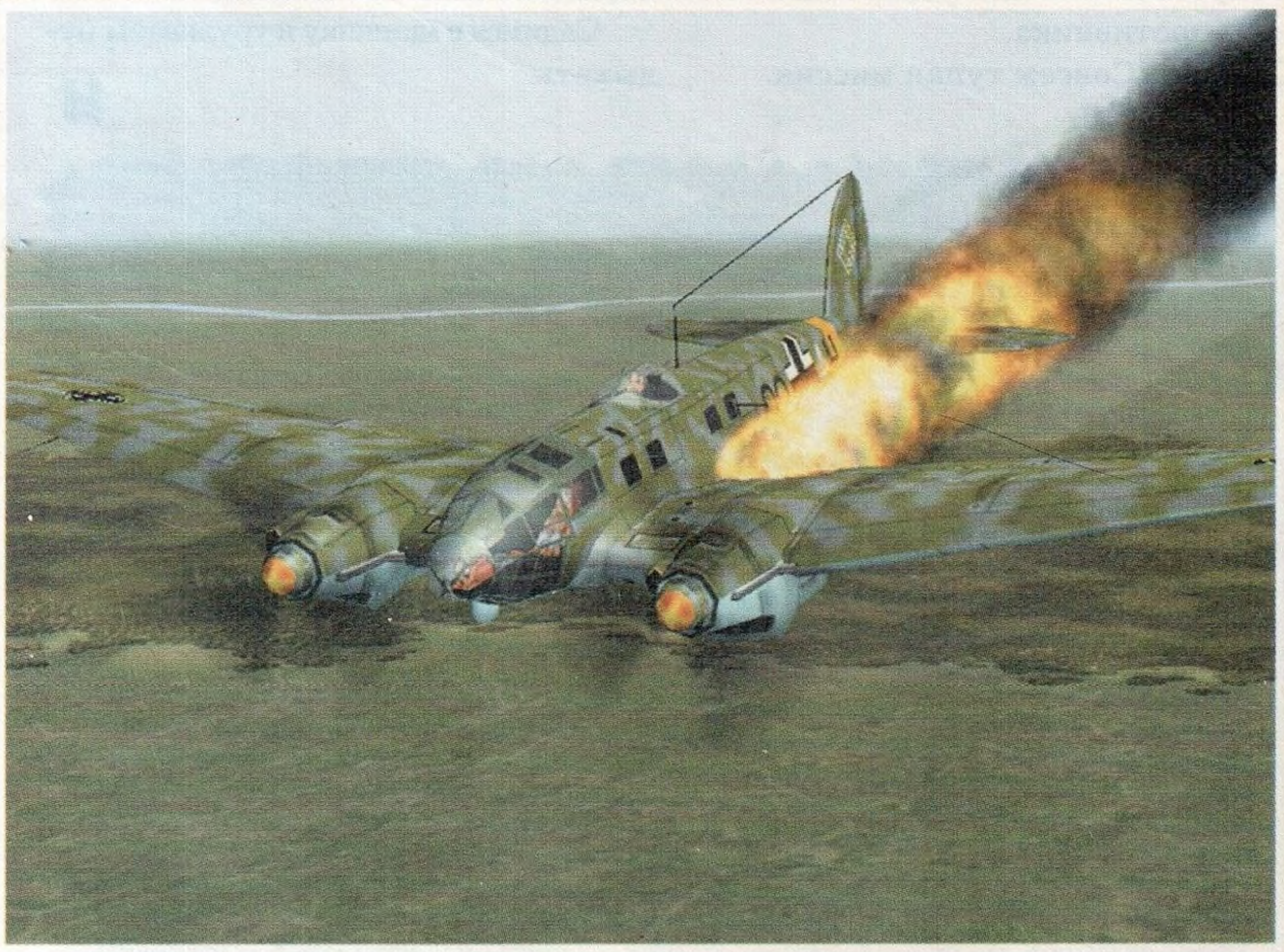
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

АХТУНГ! АХТУНГ!
В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!

Ил-2 ШТУРМОВИК

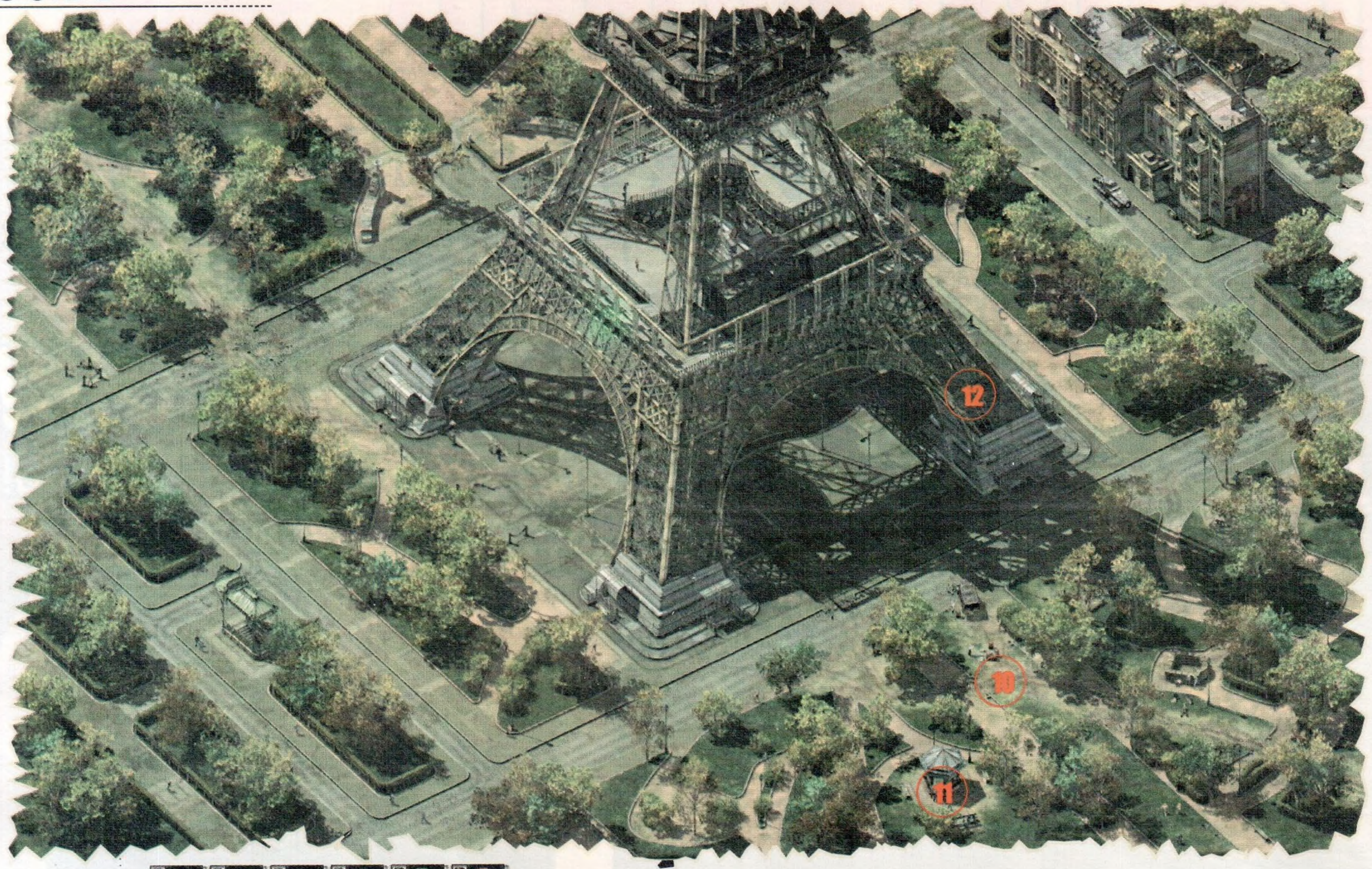
©2001 1C:Maddox Games



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

ФИРМА «1С»

1C company
MADDOX GAMES



6 - первый этаж средней секции дома - **две ВВ** (здесь удобно последовательно применить пару гранат в окошко с улицы);

7 - этажом выше – **ВВ**;

8 - на третьем этаже этого же дома - **четыре ВВ** и куча всякого добра, включая осколочные гранаты;

9 - еще одним этажом выше – **ВВ**.

На последнем этаже здания контачим с Натальей;

10 - ящики с осколочными гранатами, взрывчаткой и адскими машинками. Для вскрытия нужен вор;

11 - эсэсовец (в черном) с ключами от входа в башню (12).

Бонусовая миссия: уехать на машине противника.

Странно. Совсем тупая миссия.

Сначала снимаем снайпера (1). Его никто не видит, он никому не нужен. Потом вор проползает под проволокой и к ящику (2), берет кусачки, а заодно и пять патронов у снайпера. Дальше все решается нашим снайпером. В бункер заходить необязательно, но, если возникнет такое желание, вооружите вора автоматом. У одного из немцев внутри - связка ключей от входной двери. В (3) - еще один полезный ящик.

Садимся в машинку и уруливаем отдыхать.

ПИРАМИДА

виртуальный бильярд

Это более 25 видов бильярдных игр со всего мира:

- Американка
- Карамболь
- Шестерка
- Десятка
- Ротация
- Бортовой пул
- В одну лузу
- Просто пул
- Крибидж
- Пирамида 8 шаров
- Московская пирамида
- Семерка
- Пятнадцать
- Сорок одно
- Непрерывный пул
- Единица
- Гольф
- Малая русская пирамида (71 очко)
- Международный Snooker
- Американский Snooker
- Однобортный карамболь
- Трех бортный карамболь
- Пул восемь (Восьмерка)
- Пул девять (Девятка)
- Прямой пул (14.1 с продолжением)

Это изменяемые правила игр, быстрые игры, и возможность поиграть с друзьями по локальной сети и через интернет.

Системные требования:

Процессор Pentium 166 МГц;
оперативной памяти 32 Мб;
Видео плата с 2Мб памяти
SVGA VESA совместимая;
CD-ROM привод 4-х скоростной;
Microsoft совместимая мышь;
DirectX 7.0

Дополнительное оборудование:

MS Windows 95/98/Me/2000 совместимые
- звуковая плата;
- модем 28800;
- сетевая плата с протоколами TCP/IP и IPX.

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440,
e-mail: market@buka.com

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Новости

ACTION

Serious Sam: The Second Encounter - второе пришествие Сэма

Мы уже писали, что компания Croteam объявила о разработке The Second Encounter – адд-она к безбашенному хиту сезона Serious Sam. Теперь стали известны некоторые его детали:

- три новых мира, в которых киберпанк пересекается с фэнтези;
- три цивилизации: Южная Африка, Вавилон и средние века;
- 12 огромных уровней для одиночной игры;
- 14 типов оружия (три новинки).

Ура-ура - бензопила! А то Сэм с ножом смотрелся, прямо скажем, несерьезно, не его это был размерчик

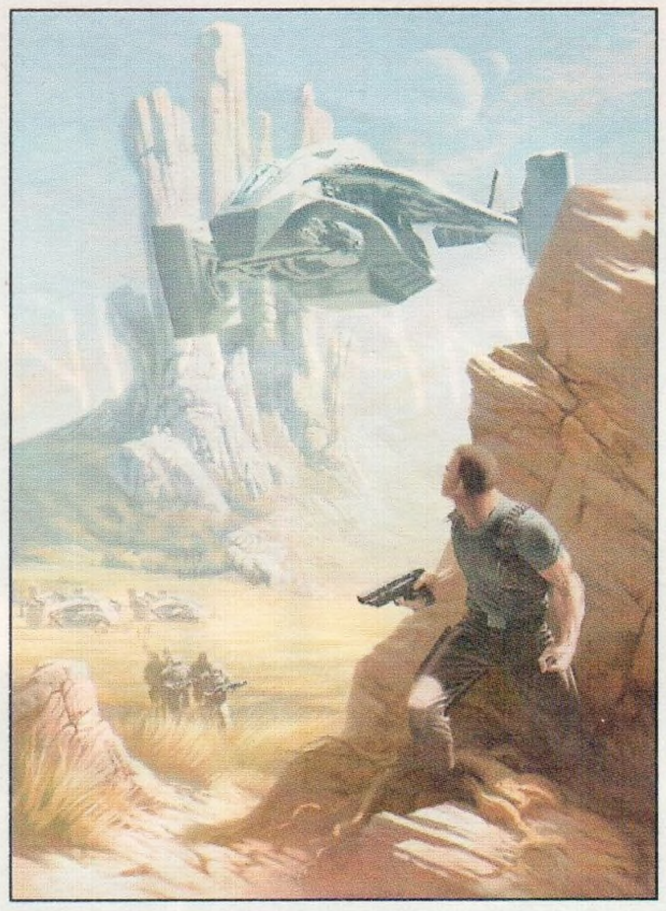
Сюжет: после победы над силами Mental в Древнем Египте, Сэм забирается в покинутый космический корабль. Но далеко улететь ему не удается - корабль терпит крушение в горах Южной Америки. Герою предстоит вновь уничтожить подчиненную Mental'у нечисть, а затем найти способ добраться до самого Ментала.

Для страдающих ностальгией

Появился необычный набор карт для Quake III: Arena. Дело в том, что в него входят пять карт, каждая из которых является римейком локации из Quake 1. Итак, какие же карты послужили прообразами: A Place of Two Deaths (DM1), Claustrophobopolis (DM2), The Dark Zone (DM6), House of Cthon (E1M7), а также Ziggurat Vertigo (E1M8). Весит все это всего пять мегабайт, качайте с нашего сайта и наслаждайтесь.

Outcast II, покажи личико!

Так давно ожидаемый фанатами Outcast II наконец-то явил свой настоящий лик. Игра действительно впечатляет: по максимуму использует возможности Sony PlayStation 2, под которую Outcast 2: The Lost Paradise, помимо PC, разрабатывается. Про сюжетную линию игры известно то, что действие снова будет происходить на планете



Adelpha. Пока что неизвестны даже предварительные сроки появления игры в продаже, впрочем, будем надеяться, что вскоре данная информация появится.

Титановая команда

Состоялся релиз прелюбопытнейшего пака для Quake III: Team Arena. Дело в том, что он содержит в себе Titan Team, вполне достойную замену стандартных моделей для Team Arena. Это и неудивительно, поскольку в разработке данного пака принимали участие и сами id'шники. Скачать пак вы можете на нашем сайте, весит он чуть больше 24 мегабайт.

Штормит...

Появился небольшой (всего четыре мегабайта) видеоролик из тактического шутера Conflict: Desert Storm от SCi Games. Похоже, что в свете последних событий данная игра может оказаться очень кстати: доблестный американский спецназ косит пачками арабов

Новости подготовили:

Игорь Бойко
Константин Подстрешный
J7
Леонтий Тютелев
Павел Шумилов
Дмитрий Ароненко
Владимир Чаплыгин
Вадим Спицын

и все такое, только иракцев надо на талибов заменить... Скачать ролик вы можете у нас.

"Ренегад" опаздывает

Westwood продолжает тянуть резину с шутером Command & Conquer: Renegade. Ранее было объявлено, что игра появится в продаже в конце этого года, и то она уже серьезно устарела по графике. Теперь же планы переменились, и "Ренегада" мы не увидим ранее первого квартала следующего года. Честно говоря, я не совсем понимаю смысл подобного решения, подобные затяжки приведут к тому, что Westeood лишь получит на свою голову "синдром Даикатаны".

Польский хром

Польская фирма Techland приподняла завесу секретности над своим проектом Chrome, фантастическим шутером, действие в котором развернется весьма далеко - как по времени, так и в пространстве. Завязка игры будет такова: некто Logan, космический вольный стрелок и вообще парень в самом расцвете сил, вольно или невольно оказывается вовлеченным в конфликт, зародившийся на одной из недавно освоенных планет, вокруг залежей невероятно ценного минерала. Перед Logan'ом стоит выбор: чью сторону в этой затяжной схватке принять? И против кого обратить свой смертельный арсенал, состоящий из ножей, пистолетов, ружей, винтовок, пулеметов, огнеметов, лазеров, мазеров и тактических ядерных зарядов, замаскированных под плюшевых зайчат? Ну, положим, насчет зайчат я преувеличил, но арсенал на самом деле будет богатейший. Джунгли, военные базы, подземные тоннели и шахты, орбитальные платформы - это далеко не полный перечень локаций, где можно будет побывать и опробовать оружие в деле. О врагах и прочем внутриигровом наполнении ничего не сообщается, поскольку Chrome сейчас находится в стадии альфы и появится только в следующем году.

Бен Ладен в UT

Стремление американцев уничтожить Бен Ладена постепенно переходит в категорию абсурда и маразма. Пропаганда добралась уже и до игр. За приме-

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

THE SETTLERS® IV
ПОСЕЛЕНЦЫ IV

Blue Byte

Ubi Soft ENTERTAINMENT

BLUE BYTE GAME CHANNEL

1С® ФИРМА «1С»

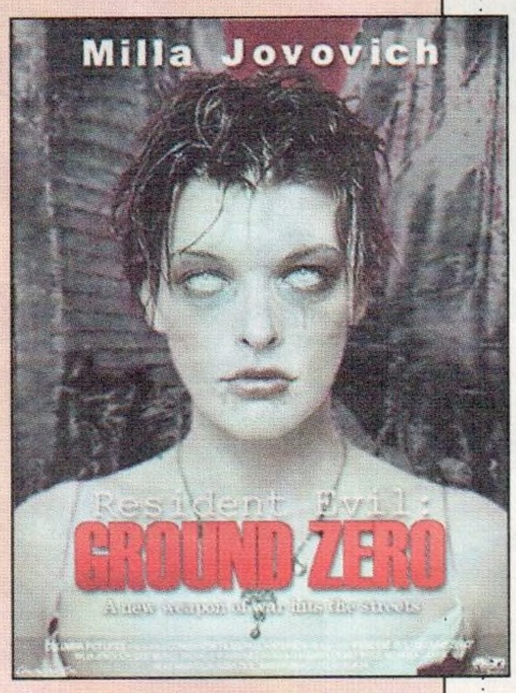
© 2001 Blue Byte Software. Все права защищены. Settlers® - зарегистрированная торговая марка Blue Byte Software. Blue Byte Software - зарегистрированная торговая марка Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software -компания, принадлежащая Ubi Soft Entertainment. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft Entertainment. Перевод на русский язык фирма «1С», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Settlers IV в России и странах СНГ принадлежит фирме «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Ты чего такая синяя?

Вот уже на протяжении нескольких лет почти каждый месяц появляется информация, что вот-вот и начнут снимать фильм по сюжету той или иной компьютерной игры. По простейшим подсчетам таких фильмов должно быть уже два десятка, но до широкого экрана доживают только единицы, вроде опуса с Анжелиной Джоли в главной роли.

После новостей о том, что кровожадная McGee's Alice направляется в Голливуд, слухи начали плодиться с удвоенной скоростью. Так Dimension Films (пока, конечно, официально не объявлено), хочет создать еще одну картину по мотивам известного игрового шедевра. На этот раз в списке "донора" стоит ни кто-нибудь, а Alone in the Dark. При правильном подходе к картине можно создать отличный ужастик, с этим никто спорить не будет. Остается один вопрос - по какой именно части собираются делать фильм?



Зато очередное творение Пола Андерсена медленно, но верно продвигается к релизу. Полное название фильма - Resident Evil: Ground Zero. Вопреки ожиданиям это приквел, то есть в нем рассказывается, что случилось до оригинального RE. Мила Йовович играет бойца спецназа Алису, которую вместе с этим самым спецназом нелегкая занесла в лабораторию по разработке биологического оружия... Вы видели хоть в одном фильме, чтобы в лаборатории, создающей химическое оружие, было все в порядке? Тут уж, как водится, большая часть очкастых зануд, которые всю жизнь выводили особо опасные формы коклюша, заинтересовались содержимым желудков и черепов военных. У Алисы остается три часа, чтобы изолировать лабораторию от внешнего мира.

Хотя фильм и не связан ни с одной из вышедших частей RE, мы увидим много знакомых сцен, например, подземный поезд из RE2. Из старых полуразложившихся знакомых будут мертвые доберманы, Licker`ы (монстр из RE2, помните, они еще по потолку любили ползать?), ну и зомби - конечно, куда уж без них.

На американских широких экранах перманентное зло с пятого апреля 2002 года. Мне всегда нравилась Мила Йовович, ничего, что она мертвая...

P.S. "Любой фанат скажет вам, что это просто жевательная резинка", - слова Милы после выхода Tomb Raider: Movie.

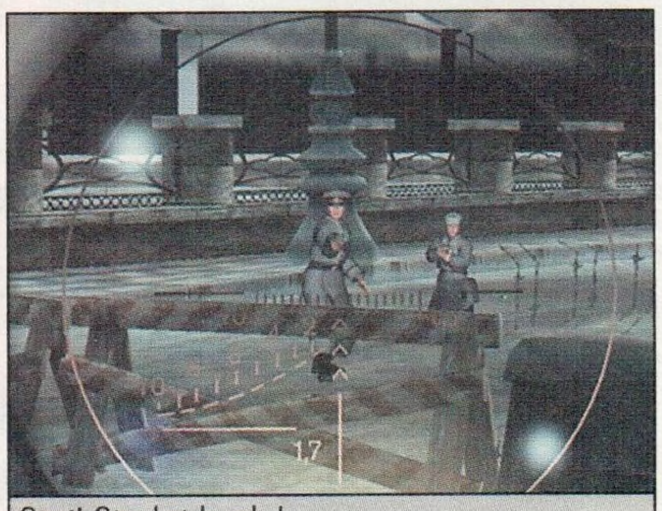
P.P.S. Resident Evil: Ground Zero - знакомое название, правда? С 97 по 99 год Capcom разрабатывала для приставки Nintendo 64 игру Resident Evil: Zero. Главной героиней была бы Rebecca Chambers - восемнадцатилетняя медсестра, которую так неудачно послали на стажировку в RE (если постараться, то и в RE2 можно было найти ее фотографию). На E3 в 2000 году Nintendo сообщила о том, что разработка игры приостановлена и RE:Zero выйдет для Gamecube. С тех пор о ней ничего не слышно.

Контора Тома Клэнси плюет на предрассудки

Официальный сайт игры Ghost Recon (http://www.ghostrecon.com/) сообщила о переносе даты выхода многообещающего проекта, представителя элитного жанра combat simulation, от компании Red Storm Entertainment. Вместо объявленного ранее 20 ноября коробка с игрой появится на полках магазинов неделей раньше, то есть 13 ноября (нет, друзья, это будет не пятница, а вторник, но все равно символично). Напомним, что с превью на Ghost Recon вы можете ознакомиться, если откроете августовский номер "Навигатора игрового мира".

Дядька Хитман в Питере

IO Interactive наконец-то разродилась официальным анонсом симулятора киллера Hitman 2: Silent Assassin. Интересная особенность: во второй части Hitman наш мрачный бритоголовый убивца со штрих-кодом на затылке посетит такой город, как Санкт-Петербург. Несмотря на то, что, как всегда, на улице лежит снег, достаточно мрачная атмосфера северной столицы, при-


Stoi! Strelat budu!

чем то, что видно на скриншотах, не выглядит как лубок. Появления Хитмана в продаже дело не такого уж далекого будущего - релиз намечен на весну следующего года. Ждать релиз.

Конкурент Flashpoint

Появилась информация о первом реальном клоне Operation Flashpoint. Называется он Call Sign: Charlie, разрабатывается независимой фирмой Outsider Development. По утверждениям разработчиков, данная игра делается еще с 1999 года, датой релиза называется второй квартал 2003 года. Уже имеются первые скриншоты из игры, достаточно впечатляющие, однако неизвестно, какой будет уровень графики в 2003 году. Действие Call Sign: Charlie будет происходить на территории Вьетнама, где с 1964 по 1975 год шли бои с повстанцами, которые в конце концов выгнали американцев с территории страны.

рами ходить далеко не надо, типичный тому пример - скины Бен Ладена для Quake III Arena и Unreal Tournament. Теперь вы можете установить данную шкуру на какого-нибудь несчастного бота и давить, давить... Более-менее нормальный скин получился для UT. Чем бы дитя ни тешилось...

Что Quake грядущий нам готовит?

Грядущее продолжения любимого столь многими Quake, получившее порядковый номер 4, находится в активной разработке. Ходившие в сети слухи о том, что Q4 выйдет только в редакции для X-Box, были полностью опровергнуты CEO id Software Тоддом Холленсхедом (Todd Hollenshead). Как всегда, для нас готовится потрясающий графический движок, ураганный геймплей, и, как это у id и Raven обычно водится, все будет еще больше и лучше. А на сайте GameSpy появился основанный на многочисленных опросах список того, каким хотели бы видеть геймеры Quake 4. Если коротко, прежде всего, от Q4 ожидают одиночной игры. Еще люди хотят больше оружия (в том числе и реальных моделей), больше монстров, захватывающей, наводящей ужас атмосферы (тут часто упоминается Q1), чтобы игра не пестрела мультяшными текстурами Q3, но и не превращалась в 256 оттенков коричневого (Q1). И, конечно же, - мечта любого манья..., квакера - чтобы можно было отстреливать руки, ноги, головы и пр. части тела и чтобы выглядело это реалистично и влияло на поведение модели игрока.

Анонсирован Star Wars: Star Fighter

LucasArts продолжает продвигать в жизнь политику многоплатформенных игр. Вот и нынешний дебютант, космосим/аркада Star Wars: Star Fighter является продуктом, изначально нацеленным на Sony PlayStation 2. Скажу больше, на PS2 Star Wars: Star Fighter уже появился, вскоре ожидается выход и на PC, состоится это событие где-то в январе. Чтобы не сомневаться в том, что же нам за продукт хотят всучить, скажу, что сюжетной основой для него послужила "первая" часть Star Wars. Джедаев в массы!

STRATEGY

Имперская картография

WestWood выпустила новый, уже третий по счету, набор карт для хардкорной стратегии Emperor: Battle For

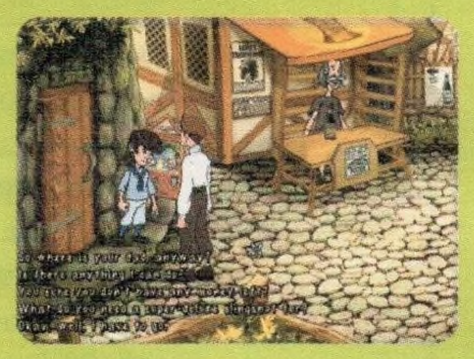
В край мифа и счастья вернуться зло!

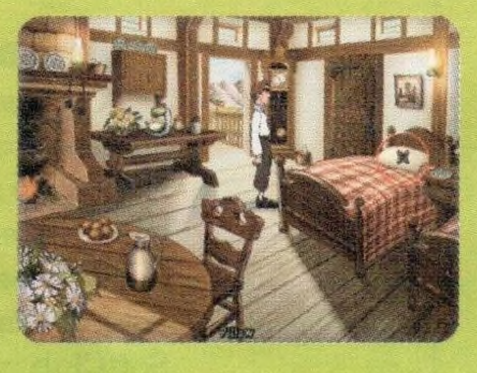
ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ

И СВЯЩЕННЫЙ ГРИБ ФАНГОРИИ

Основные особенности игры

- 40 часов игрового времени
- 50 интересных персонажей
- 6000 анимированных сцен
- Превосходная графика
- Головоломки, развивающие логическое мышление
- Захватывающая музыка





Новый уморительно смешной квест!

Священный гриб Фангории похищен!
Дедушка Гилберта будет казнен за это!
Кажется, что ситуация безнадежна...
Но на самом деле ты можешь все изменить!
Найди похитителя, верни гриб и спаси дедушку!

Минимальные системные требования:

- IBM PC
- MS Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 (с Service Pack 5)
- процессор Pentium 166 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дисковод CD-ROM
- SVGA-видеокарта 2МБ видеопамяти (100% DirectX совместимая)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимая «мышь»
- клавиатура

www.NMG.ru www.vKIDS.ru

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

Бесплатная доставка по России: тел. 903-30-50, e-mail: sale@nmg.ru
Приглашаем к сотрудничеству дилеров, предлагаем выгодные условия и гибкую систему скидок.
По вопросам оптовых закупок обращаться: тел.903-80-98, 745-01-14

Ромеро потянуло на PDA

Просочилась информация о том, что великий и ужасный Джон Ромеро начал-таки разработку новой игры. Проект, носящий кодовое название Delivery Boy, шокирует почитателей творчества Джона двумя вещами: во-первых, это "симулятор" звездного посыльного, а во-вторых, платформой, для которой разрабатывается данная игра, являются PDA, то есть портативные компьютеры (типичный представитель - PALM). Даунгрейд или предвидение успеха PDA - вот в чем вопрос.

Почти одновременно с поступлением этой информации Monkeystone Games начала поиск новых сотрудников. Итак, фирме требуются художники, имеющие опыт работы в Adobe Photoshop и 3DS Max, проживание в Далласе если не обязательно, то уж точно приветствуется. Если вы подходите под данные требования да к тому же еще и живете в Далласе, пишите письма, может, и возьмут.

Dune. Данный пак содержит две карты для сетевой игры Argan Point (на двух игроков), а также Abandonded City (до восьми игроков). Скачать новинку вы можете на официальном (http://www.westwood.com) или нашем сайте, весит она чуть больше шести мегабайт.

Демо-версия Empire Earth

Состоялся релиз демонстрационной версии, возможно, самой ожидаемой RTS этого года - Empire Earth - эпической стратегии в реальном времени от Рика Гудмана, ведущего разработчика Age of Empires. По сообщению SoftClub – издателя игры на отечественном рынке, в самое ближайшее время появится и русская демо-версия. В настоящий момент группа локализации работает в Ирландии, в международном центре тестирования Vivendi Universal, где трудятся команды тестировщиков из разных стран мира и проводится локализация всех игр от Blizzard, Sierra и Valve. Планируемая дата выхода игры - конец ноября, одновременно с ее мировой премьерой.

Пляжные радости

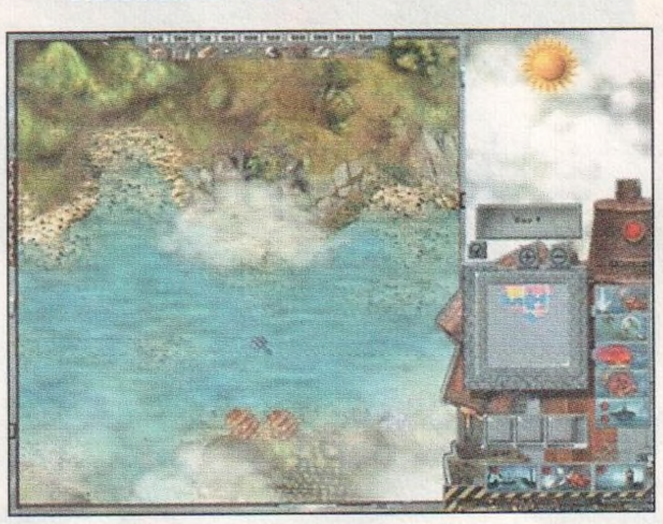
Солнце, воздух и вода, как известно, наши лучшие друзья. Они и будут поджидать нас в новой экономической стратегии от Eidos Beach Life. Здесь нам предложат роль директора развлекательного центра на одном из островов, самой природой предназначенных для отдыха. Из полудикого, необитаемого пристанища для Робинзонов нам предстоит создать в меру экзотический центр отдыха, не знающий отбоя от туристов.

Чтобы выкачать из прибывающих на отдых толстосумов побольше денежат, нам надо будет построить клубы и рестораны, благоустроить пляжи, организовать пляжный баскетбол – одним словом, сделать так, чтобы всем отдыхающим было нескучно. Соответственно, придется нанимать персонал, следить за его работой, увольнять лентяев и повышать зарплату ответственным кадрам.

Графически игра будет очень сильно напоминать Tropico: тот же изометрический вид, те же живописные пейзажи, так же можно будет узнавать социальный статус и личное мнение каждого персонажа (большинство которых, кстати, будет всей одежде предпочитать купальник...).

Выход намечен на середину 2002 года, так что те, кто следующим летом по каким-либо причинам не смогут выбраться на юга, не отчаивайтесь: вы сможете пережить все прелести и ужасы курортного обитания, не вставая из-за компьютера.

Глиняные ноги



Наверняка, вам известно, что если растопить ледники Антарктиды, уровень мирового океана значительно повысится. В результате основная масса суши окажется под водой, а теперешние горы превратятся в острова. Естественно, большая часть человечества при этом погибнет, а уцелевшие, вероятно, затеют войну между собой за уцелевшие клочки суши. Причем более будут цениться те острова, где в наличии хоть какие-то ресурсы. Таковых будет немного, так что за них будут вестись наиболее ожесточенные бои.

Именно такая ситуация складывается в новой игре польской компании Leryx Longsoft (а издавать ее будет NMG). Ледники растаяли не сами по себе, а в результате пресловутого "бунта машин". Вернее, одной машины, того самого Голема (гигантской военной машины), в честь которого и названа игра. Неизвестно, что ему взбрело в глиняную голову, но Голем одним ядерным ударом уничтожил почти все человечество и растопил льды. После чего самоликвидировался.

Уцелевшее человечество разделилось на три фракции, но не по национальному или идеологическому принципу, а по технологическому. В первую фракцию входят своего рода "зеленые". Главный их принцип - не навредить природе, поэтому по океану они плавают на парусниках, а летают на воздушных шарах и планерах. Однако кое-какие технологические новинки у них есть, так что со временем появляются и подводные лодки.

Вторую фракцию образовали технари. Начинают они с паровыми машинами, а потом могут наизобретать чего-нибудь покруче. Ну а в третью фракцию входят, как и положено, мутанты. Они слились с природой почти полностью, так что все у них основано на биологии (как вы думаете, на кого это похоже?).

Для повышения интереса, кроме технологий, присутствует и магия. Не очень понятно, что она делает в чисто технологическом мире, ну да разработчикам виднее.

Ресурсов в игре всего три, а вот материалов, необходимых для производства техники, изобретения новых технологий и магии, около десятка. Причем производить самостоятельно недостающие материалы нельзя, их можно только покупать. Так что немаловажную роль в игре будет иметь торговля (внутренняя и внешняя).

Эти забавные животные

Помните "Бестиарий" от MiST Land, земля ему пухом? Забудьте. В S.W.I.N.E. друг другу противостоят не кошки и мышки, а куда более серьезные и агрессивные виды, для пущего эффекта оседлавшие бронетехнику. Итак (голосом Левитана), третьего августа Национальная Свинская Армия под покровом ночи вероломно пересекла границу Морковии. После тяжелых и продолжительных боев в течение двух недель страна мирных и счастливых кроликов была превращена в руины и пала к ногам захватчиков. Их

ЗАК

ОХОТНИК С ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ

Это крутая action adventure с великолепной графикой.

Во время межгалактического перелета корабль Зака, получает значительные повреждения и совершает аварийную посадку на неотмеченной на карте планете. Зак должен отремонтировать свой корабль в этом захолустье, которое находится на грани испарения от нависшей сверхновой звезды. С ограниченными ресурсами, находясь в постоянной опасности, Зак должен применить все свои военные навыки, приобретенные годами, только лишь для того, чтобы выжить на этой странной планете, которая находится во власти древней религии и невиданной магии, где ничего не похоже на то, коим оно является...

JoWooD Productions

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

Reflexive entertainment

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

2001 JoWooD Productions Software AG. All Rights Reserved. **©2001 «Руссобит-М».**
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru и

единственная надежда на освобождение – партизанская война, возглавите которую вы. Прослеживаются параллели с реальной историей взаимоотношений Германии и Франции. Никакой добычи ресурсов и строительства баз, максимум, на что можно рассчитывать, – пополнение сил между миссиями. Юниты подвержены апгрейдам и обладают спецвозможностями: танк трансформируется в неподвижную огневую точку путем закапывания его в песок, а мобильный командный центр может призывать на головы неверных священный airstrike. Радуют глаз модели техники, как серые громады "швайновской", так и раскрашенные в веселенький канареечный цвет боевые машины кроликов с морковкой, намалеванной на броне. Обещана смена погодных условий (правда, не в процессе миссий) и реалистичное окружение – поселки и города. Смотрится весь этот трехмерный балаган совсем неплохо, временами напоминая даже недавнего Emperor'а. Похоже, несмотря на пародийный и юморной характер проекта, нас ждет достаточно интересная тактика. Релиз совсем скоро.

Эпоха Наполеона

Этот проект также касается истории Франции, однако здесь к ней относятся куда трепетнее, чем создатели S.W.I.N.E. Воргейм Napoleonic Wars охватывает период времени с 1805 по 1815 годы и позволит вам в полной мере проявить свои стратегические таланты, руководя одной из великих на тот момент держав. В игре присутствуют множество исторических личностей, к примеру, одноглазый адмирал Нельсон или маршал Даву. Идти к победе можно как путем грубой силы, так и используя дипломатические возможности. О полной победе речь даже не идет, победитель определится по истечении периода времени путем подсчета очков "славы", заработанных его империей в процессе. А теперь детали, могущие и отпугнуть потенциальных клиентов. Во-первых, игра рассчитана только на мультиплеер (локальная сеть, Интернет и электронная почта). Во-вторых, продавать ее обычным путем Matrix Games не намерена, единственная возможность приобрести Napoleonic Wars – онлайновый магазин на сайте компании. Впрочем, разве это препятствие для настоящего поклонника?

Шахматы в онлайне

Молодая и пока не имеющая в послужном списке серьезных проектов компания Moosehill Productions вышла в свет с проектом Worst Case Scenario. Дата релиза неизвестна, разработчики говорят о начале 2003 года и обещают показать играбельную версию на следующей E3. Отсутствует и издатель (есть вариант, что клиентская часть будет распространяться бесплатно), да и об игре создатели говорят очень неохотно, напирая на исключительно новаторские идеи, разглашать которые до поры до времени было бы неразумно. Узнать удалось немногое. Итак, нас ждет online-only походовая (!) тактика, сочетающая в себе процесс создания армии с боевыми действиями, события которой происходят примерно в наше время. Игра базируется на сессиях, аналогичных AD&D-шным, в которых могут принимать участие от десяти до сорока солдат с каждой стороны, сейва в процессе не предусмотрено. Каждый солдат обладает набором параметров, наряду с привычными Healthpoints присутствуют Pain, Blood, Morale и так далее, причем каждый показатель влияет на боевые действия персонажа (а еще они имеют тенденцию расти с опытом). Есть специализация: к примеру, штурмовики сильно отличаются от медиков. Кроме того, присутствуют специальные, уникальные персонажи.

Moosehill Productions ориентируется на "хардкорных игроков", замечая, что WCS будет игрой с множеством возможностей, в которую легко начать играть, но очень сложно научиться играть хорошо. А в качестве своих предпочтений называют настольный Warhammer, первый X-COM и до сих пор не превзойденную прародительницу всех стратегических игр под названием "шахматы". Правильный подход.

Венгерский убийца Homeworld

Венгерская фирма Digital Reality анонсировала новую трехмерную космическую RTS Haegemonia: Legions of Iron. Это игра является уже третьим по счету потенциальным Homeworld-киллером, но в отличие от O.R.B. и Far Gate, одним из главных на сегодняшний день козырей Haegemonia: Legions of Iron является графика. Выглядит игра просто потрясающе, достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы понять, насколько навороченный у Haegemonia: Legions of

Законы сохранения

Maxis отменяет SimsVille, Westwood возвращается к Twilight, все остальные готовятся к Рождеству, выпуская подарочные наборы "три в одном без потери качества"

Удивительные вещи происходят в индустрии. Maxis пустила под нож SimsVille, готовый более чем наполовину, объясняя это тем, что игра внезапно перестала соответствовать их высоким стандартам. Думается, все куда прозаичнее. Правда в том, что игра фактически могла составить конкуренцию The Sims Hot Date, точнее, оказаться "не в кассу". Толпы, сметающие миллионы копий The Sims с полок универмагов, давно хотели узнать, чем их подопечные букашки занимаются вне стен дома, и они это получат в Hot Date, а заниматься town-building'ом им, поклонникам, совершенно неинтересно. Что, думаете, кончилось симостроение? Как бы не так. Освободившихся сотрудников спешно перебросили на The Sims Online и таинственные "необъявленные разработки". Так что война продолжается. Жаль только, что Maxis, похоже, окончательно погрязла в маленьких человечках и теперь до скончания веков обречена наряжать одну и ту же игру в разные маскарадные костюмы.

Что ж, если где-то убавляется, где-то обязательно прибавится, вопрос – чего? Почитатели легкоусвояемых продуктов от Westwood могут поставить в списке ожидаемых ими проектов галочку напротив C&C Twilight. Продолжение серии Tiberian Sun живет, хотя и не процветает; дело тут в том, что последнее время все силы компании были брошены на доводку Earth & Beyond. Разработчики обещают вскоре вернуться к отложенной в дальний ящик стола игре и ударными темпами привести ее в продажное состояние. Даже не знаешь, стоит ли этому радоваться.

А для тех счастливцев, которые последние несколько лет провели в отрыве от цивилизации и не удосужились ознакомиться с линейкой вествудовских RTS, предназначен недавно вышедший набор C&C: Theater of War. Все четыре колеса, в одном флаконе Command & Conquer, Tiberian Sun и пара Red Alert. На Западе нынче модно стало выпускать разные Gold, Platinum, и Game of the Year наборы косяком пошли. Вот и сотрясаемая кризисом старушка Sierra выбросила на прилавки Acropolis - комплект из Zeus: Master of Olympus и адд-она к нему Poseidon. A Take Two готовит к выходу Myth II: Worlds, в который, помимо собственно Myth II: Soulblighter, войдет множество дополнительных сценариев, мультиплеерных карт, модификаций и total conversions, как фанатских, так и производства самих разработчиков. Определенно, это влияние индивидов с попугаем-матершинником на плече. Те тоже любят штамповать "антологии" и "сборники лучших игр". А говорят, Россия – нецивилизованная страна. Полноте, мы впереди планеты всей.

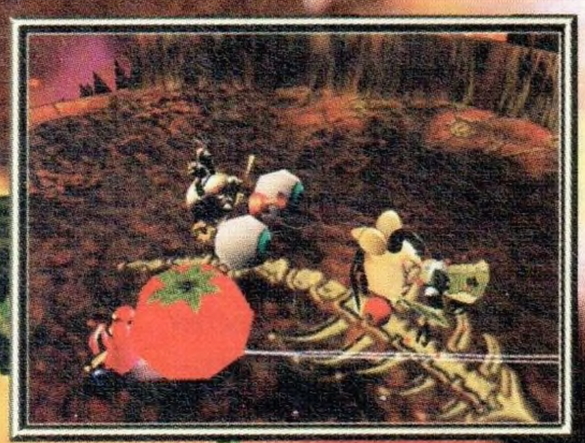
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

САМОГОНКИ

samogonki.ru



K-D LAB

ФИРМА "1С"

Для тех, кто доГоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Iron движок. Что же касается сюжета, то он будет повествовать о конфликте Земли с ее колониями.

Хакнутая Westwood

Westwood в настоящее время судится с хакерами, совершившими в свое время атаку на компанию. Напомню, в результате атаки пострадал сайт компании, кроме того, произошла утечка информации по проектам Westwood. Хакеры наивно полагали, что это им сойдет с рук; как видите, они ошиблись и теперь сидят на скамье подсудимых.

Крик 2

Warlords наступают по всем фронтам. В отдаленных планах SSG стоит продвижение раскрученной марки в дикие просторы Action и RPG (зря они это, неужели пример Might & Magic не пугает), разрабатывается походовая стратегия Warlords 4, но ближе всего к нам продолжение RTS-серии Warlords Battlecry 2. Демо-версию обещают выложить уже к Рождеству. Что же действительно нового нас ожидает, если отбросить безусловные для продолжений новые расы и типы войск, заклинания и героев, сценарии и кампании? Кардинально переработана графика, усовершенствованный движок отныне позволяет заниматься раскрашиванием территории своей и вражеской кровью, нанесением земле тяжких телесных повреждений при помощи подручных драконов и выслеживанием отрядов противника по следам, оставляемым ими на снегу или песке. Внесено множество мелких поправок в игровой процесс, так всевозможным волшебникам насильно привита способность самостоятельно швыряться заклинаниями. Кампания обещана нелинейная и динамическая, большое внимание уделено мультиплееру, для удобства участников создан специальный сервис на сайте издателя проекта, компании Ubisoft, на котором можно будет любоваться на различные ladder'ы и рейтинги. Как вы, несомненно, помните, в Warlods Battlecry была реализована необычная система, позволяющая избранному герою кочевать из миссии в миссию, из отдельных сценариев в мультиплеерные побоища и таскать с собой отборные войска. Она никуда не денется, однако дурное влияние системы на баланс решено нейтрализовать. Отныне будут как "чисто онлайновые" герои, хранящиеся на сервере с целью избежать проделок читеров, так и возможность начать многопользовательскую игру "с нуля" новорожденными героями, принудив к этому оппонентов. В общем, намечается крепкий середнячок для поклонников первой части, добротный продукт без особых изменений.

Лорды - III

Официально анонсирована третья часть стратегии Lords of the Realm. В отличие от многих похожих игр, Lords of the Realm всегда отличалась серьезной проработкой экономической части, при этом не забывалось и о военной части, образно говоря, получался нечто вроде WarCraft с серьезной экономической базой. Как и раньше, временной эпохой, где будет происходить действие Lords of the Realm III, станут средние века, причем упор делается на историческую подоплеку событий. По планам разработчиков, релиз Lords of the Realm III должен состояться в конце этого года.

Мастер и Орион: третья редакция

Давненько не было толковой информации по разработке MoO3 (релиз намечен на первый квартал 2002 года). Исходя из развития "родного" сайта, было понятно, что куча ресурсов была угрохана на обеспечение трехмерности этой стратегической игрушки.

Сегодня у нас появилась возможность перечислить конкретные фишки Master of Orion III, обещанные разработчиками:

- исследование незнакомых звездных систем, в которых присутствуют черные дыры, космические монстры и враждебные расы;
- динамическая генерация галактики;
- 16 (сначала планировалось 32) уникальных рас, которые подразделены на восемь групп:

Humanoid: Humans Psilon Evon
Etherean: Imsaeis Eoladi
Geodic: Silicoids
Cybernetik: Meklar Cynoid
Ichthytosian: Trilarian Nommo
Harvesters: Ithkul
Insectoid: Klackons Tachidi
Saurian: Sakkra Raas Grendarl;

- возможность выбора собственного стиля игры - грубой силы, тонких переговоров и т.д.;
- дизайн кораблей и научные исследования;
- проработанный Галактический Совет и дипломатия;
- массированные космические сражения с тактическим реалтаймом;
- подковерные игры - шпионаж, дезинформирование, предательство, физическое устранение;
- не только военно-экономические, но и политические и социальные последствия войн;
- удобный интуитивный интерфейс;
- полные кампании;
- мультиплеер на 8 персон.

Так. Из принципиальных новинок просматривается только тактический реалтайм да новые расы. Плюс новый, "с нуля", мультиплеер. Не густо.

Из игрушки убраны расы Mrrshan, Alkari, Elarian, Bulrathi, Darloks, и Gnolems, т.к. разработчики посчитали, что это "...просто одетые в скафандры люди. И можете вопить по этому поводу все, что угодно". Судя по всему, их исчезновение будет как-то обусловлено в предыстории игры.

Добавлено понятие Star lanes / Space lanes, благодаря чему можно будет обеспечить своего рода границу империи, которую придется преодолевать противнику перед тем, как он сможет обрушиться на внутренние планеты.

Реалтаймовость возникла прежде всего для того, чтобы мультиплеерные игроки не засыпали за компами. К тому же за одну сторону теперь может выступать до 1000 кораблей (плюс подкрепление) и управлять такими армадами в пошаговом режиме нереально.

Введено понятие IFP (Imperial Focus Points), от количества которых зависят ваши возможности по выполнению задач в течение каждого хода.

И еще одна интересная фишка. Оказывается, от того, насколько успешным будет MoO3, зависит, будет ли сделана Master of Magic 2 именно Qucksilver'ами.

LSN прихорашивается

Как и обещали неугомонные братья Голлопы, Laser Squad Nemesis претерпел значительную графическую модернизацию. В первую очередь были переработаны спрайты игроков: новые маринесы и механоиды стали выглядеть гораздо лучше, налицо куда более качественная прорисовка. И это еще цветочки: Голлопы пообещали, что в конце концов Laser Squad Nemesis получит полностью полигональный движок. Ждем этого момента с нетерпением.

SIMULATION

С любимыми не расставайтесь

Electronic Arts продлила свой контракт с Тайгером Вудсом (самый знаме-

Рандеву с Незнакомкой 3

Курортный роман

18+

Синее море, крики чаек, вкус соленой воды на губах... Вкус сладких губ прекрасной незнакомки, пьянящий аромат шелковой кожи... Вы медленно таете в нежных объятиях.

Проведите незабываемый отдых на великолепном морском побережье. Очаровательные девушки, каждая из которых даст сто очков форы любой победительнице конкурса красоты, составят Вам отличную компанию.

**«Девушка с обложки» — танцовщица Диана,
утонченная и аристократичная Марина,
необузданная и страстная Алиса,
соблазнительная и веселая Стела,
и гиперсексуальная красавица Анжела
ждут своего героя!**
Морские прогулки на белой яхте, ночные купания под звездным небом, комфортабельный отель и великолепные южные пейзажи создают прекрасную интимную обстановку.

- **5 новых очаровательных девушек + 3 эпизодические роли**
- **более 2 часов игрового видео материала....**
- **действие происходит на Курортах Крыма...**

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

Experience Entertainment Software

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

**©2001 "Руссобит-М". ©2001 EXE-soft. По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М":
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90
e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru и
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru**

Sega наступает

12 октября 2001 года на проходящей в Токио игровой выставке корпорация Sega приоткрыла завесу тайны над глобальной стратегией компании в ближайшем будущем. Как объявил во всеуслышание глава совета директоров Tetsu Kayama, уже к 31 марта 2004 года Sega Corporation с помощью своей новой политики расширения продаж рассчитывает выйти на первое место в мире среди независимых издателей игр. "Мы знаем, что такое быть знаменитыми, и, благодаря накопленному компанией опыту, рассчитываем полностью доминировать на рынке игр вне зависимости от типа платформы", - заявил он.

Первой своей задачей Sega ставит захват японского рынка электронных развлечений. Затем к 2003 году компания планирует полностью поглотить американский рынок и уже в 2004 году покорить европейский.

Достижение такой, прямо скажем, заоблачной цели планируется с помощью преобразования подхода корпорации к дочерним компаниям-разработчикам, а также путем пересмотра тактики рекламного продвижения продуктов.

Наступление "Сеги" намечается по всем фронтам – Playstation, Gamecube, Game Boy Advanced и, естественно, PC и X-Box. Одновременно ведется подготовка к заполнению рынка продаж еще не вышедших консолей – переносных мини-PC, а также телефонов Motorola с расширенным количеством функций. Уже сейчас существуют соглашения с THQ на совместное издание в США 16 игр корпорации. На европейском рынке Sega заключила договоры с Sony Computer Entertainment относительно издания игр на Sony Playstation и с Infogrames для издания игр на PC.

По силам ли Sega Corporation то, что она задумала, сможет сказать только время, но уж если компания с уставным фондом в 2,5 миллиарда долларов решила ввязаться в такую авантюру, то, значит, уверена в успехе.

нитый гольфист в мире) еще на пять лет. Тайгер, как и Марио Лемье, будет выступать в роли своеобразного рекламного агента EA Sports. Его обязанность – продвигать, где можно и где нельзя, виртуальный гольф от EA Sports. В контракте оговорены условия всевозможных PR-компаний, начиная от выступлений на телевидении, заканчивая съемкой в рекламном ролике Tiger Woods PGA TOUR 2002.

Наша аркада

Умом это не понять

На подходе замаячила необычная аркада Scooty Races. Вместо тотальной трехмерности и всеобщей акселерации нам предлагают мультяшные гонки на ...гм... "скутерах" (в нашем понимании это мопЭды).

Вы в детстве не мечтали хоть разок прокатиться на "Карпатах"? Нет? Тогда прошу вас переходить к изучению следующих новостей.

Господа, забудьте про всякие там физические модели и прочую симуляторную мишуру. Итальянские разработчики из Trecision готовят чистое "отдыхалово"! Суть Scooty Races банальна до безумия – финишировать первым. Крутим "газульку" на мопЭде и "делаем" на трассах всех соперников. Между прочим, наматывать круги придется не "на пыльных тропинках далеких планет", а по улицам Греции и Японии.

Викторина не отходя от кассы

За этот месяц для виртуальных тренеров накопилось сразу две новости. Во-первых, в интернете для свободного скачивания появилась демка Championship Manager 2001/2002. Во-вторых, Sports Interactive и Eidos Interactive анонсировали игру-викторину Championship Manager Quiz.

Демо-версия CM 2001/2002 оказалась очень даже ничего. Судите сами: дают возможность провести половину сезона в любой из 25 лиг. По сравнению с прошлогодним CM, опции, настройки и прочие "фенечки" подверглись лишь косметическому изменению и не более того. Так что демка станет наглядной иллюстрацией возможностей полной версии игры.

Championship Manager Quiz – это обыкновенная футбольная викторина. Львиная доля вопросов посвящена английскому и шотландскому чемпионатам, хотя обещают не забывать и про международные соревнования. Всего около одиннадцати тысяч загадок из мира соккера. Championship Manager Quiz очень сильно напоминает буржуйскую телепередачу Who Wants To Be A Millionaire с ее 50/50, звонками и подсказками. В свое время мы поиграли в одну футбольную викторину на раздевание, попробуем и эту.

Colin McRae Rally 3 намечен на осень 2002 года

Codemasters не сидят, сложа руки. Вслед за анонсом очередного проекта на тему кузовных автогонок пришло известие о начале работ над третьей частью CMR. Проект обещает быть не менее интересным, чем TOCA Race Driver.

Игра должна появиться осенью следующего года. Достаточный срок для того, чтобы создать не просто улучшенный клон, а полновесное продолжение, которое бы не только развивало старые идеи, но и привносило в игру что-то новое. Тут хочется сделать небольшое отступление и отвесить комплимент разработчикам, которые не спешат опускаться до штампования идей, так успешно применяемого теми же EA Sports. Согласитесь, после того, как предыдущие две части был распроданы тиражом более четырех миллионов копий, можно еще пару лет просто выпускать чуть подправленные клоны, почивая на лаврах. Но не такие они, господа из Codemasters. Они заботятся не только о коммерческом успехе, но и о том, чтобы нечто новое получали игроки. И правильно делают. Потому что отдача в любом случае будет.

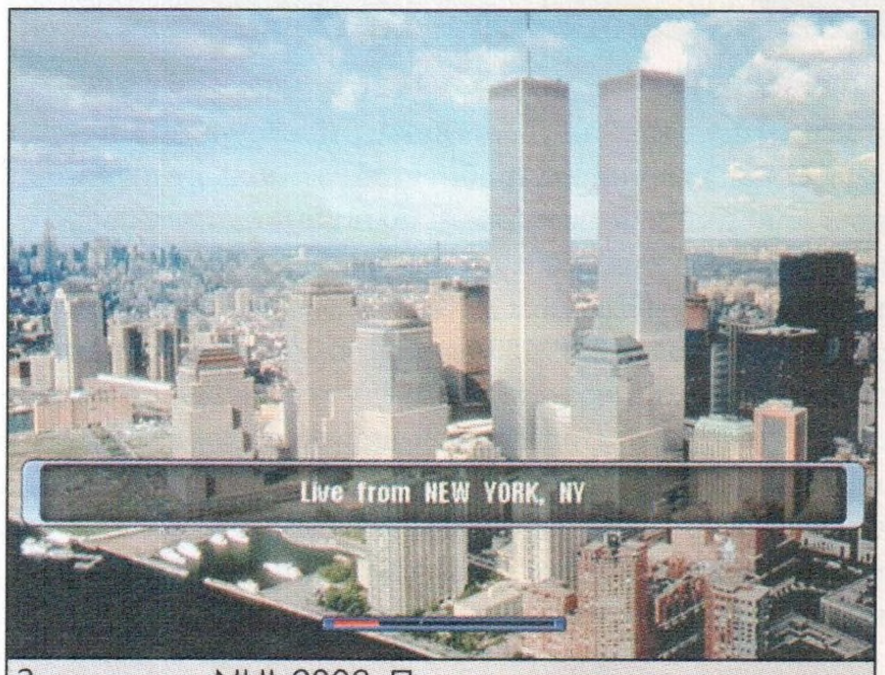
Но давайте обратимся к игре. Первое, на что хочется обратить ваше внимание, – детальнейшая проработка автомашины. Это касается как поведения авто на трассе, так и его настроек с повреждениями. Часть из сорока занятых в разработке людей в данный момент времени очень тесно работает с заводской командой "Форд", добывая необходимые для создания лучшего раллийного симулятора познания. Как говорят представители Codemasters, компания получила от американского автогиганта "беспрецедентный" доступ к базе данных. Опять же, из заявлений создателей проекта следует, что в CMR 3 будет невероятно развитая модель повреждений. Алгоритм, как уже писалось на страницах "Нави", опробуют на TOCA Race Driver, а потом вновь применят и в третьем CMR.

Еще одно нововведение, которое впервые увидит жизнь в TOCA Race Driver, впоследствии появится и раллийном симуляторе. Речь идет о сильном ролевом элементе. В CMR мы будем отыгрывать роль самого Колина Мак-Рея! Общение со штурманом, Ники Гристом, механиками, менеджерами... Все это, конечно, жутко интересно, однако пока достаточно сложно понять, как эта система будет работать.

Ну и напоследок, в игре будут представлены все лучшие раллийные автомобили современности. Информации об оппонентах нет. Хотя для такой игры (с сюжетом) наличие реальных противников жизненно необходимо. И еще интересно, как будут вести себя остальные WRC. С "Фокусом" все понятно. Его разработчики затерзают до основания. А "Субару", "Митсубиси", "Пежо"? В общем, вопросов уйма. До релиза полно времени, и к теме CMR 3, я уверен, мы еще вернемся.

Форс-мажорные обстоятельства

Трагедия 11 сентября 2001 года добралась и до спортивных игр (стратеги



Заставка из NHL 2002. Патч заменит эту картинку на другую

и любители action уже давно смирились с переносом целого ряда проектов из-за наличия в них Международного Торгового Центра). Дело в том, что если в NHL 2002 вы пожелаете сыграть против команды New York Rangers, то во время загрузки матча увидите изображение Международного Торгового Центра. EA Sports во избежание скандала приходится выпускать специальный патч. Что ж, политкорректность превыше всего.

Меценатство нынче в почете

Еще одна новость, пришедшая к нам голубиной почтой из стана EA Sports. На этот раз канадцы подписали договор о спонсорской поддержке баскетбольного турнира Maui Invitational Basketball Tournament, который пройдет в Гавайях с 19 по 21 ноября. Ребята всенепременно решили потратить свои деньги с умом, ибо, помимо рекламной мишуры, хитрецы получили право на использование данного названия (MIBT) в своих меркантильных целях. Так что в ближайшее время ждите какой-нибудь MIBT 2002.

Обустройство Grand Prix 3 2000

Сомнительная актуальность обновления Grand Prix 3 до прошлогоднего сезона, столь жестко раскритикованного околоигровой общественностью, тем не менее, начинает приносить свои положительные плоды. Как ни крути, а 2000 год все-таки ближе к нашим дням, чем 98-й, а посему у создателей патчей для GP3 появились новые возможности для обустройства игры. В частности, увеличение количества трасс до семнадцати (в оригинальной игре их было шестнадцать) позволило народным умельцам еще детальнее воссоздать только что закончившийся чемпионат первой Формулы.

Пример для подражания подал старейшина патчмейкерского цеха финн Матти Лайтинен, изготовивший полный набор трасс, на которых проводились гонки в минувшем сезоне. Все автодромы созданы с точностью до последнего деревца, не говоря уж о современных рекламных плакатах. Найти Season 2001 Track Pack вы можете по адресу: www.alphaf1.com или же на прилагаемом к журналу компакт-диске.

Однако, к современным трассам нужны и свежие машинки. Это также для нас теперь не проблема. Творец из Германии по имени Ральф Хаммериш создал для Season 2001 Carset со всеми командами и пилотами уходящего года. Данный патч существует в двух вариантах: 3D и софтварном, оба из которых нашли свое место на нашем сидюке. Тем же, кто при покупке журнала решил на диске сэкономить, мы советуем отправляться по адресу: http://www.emac.de/rh/ и скачивать сие гениальное творение собственноручно.

Dinamic Multimedia закрывается

Печальное известие пришло к нам из далекой Испании. Издательство Dinamic Multimedia, известное у нас благодаря сотрудничеству с компанией "Руссобит-М", прекращает свое существование. Причина закрытия банальна - Dinamic Multimedia слишком много задолжала. Данная новость несколько проясняет ситуацию, когда "Бука" получила права на издание игр, которые ранее по лицензии Dinamic издавал "Руссобит".

Компания "Руссобит-М" сообщила, что проблемы испанской компании Dinamic Multimedia никак не отразятся на выходе игр Excalibug и Runaway. На данный момент Excalibug поступил в продажу, а Runaway вот-вот должен выйти.

"Я буду долго гнать велосипед"

Что сразу же обращает на себя внимание, так это огромное количество чемпионатов, первенств и соревнований. Думаю, словосочетание Giro D'Italia вам о чем-нибудь да говорит.

На старт, внимание, марш!

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс_____Адрес_____
_____
Ф.И.О._____
Телефон_____E-mail_____

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с CD
Январь	2002 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
Февраль	2002 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
Март	2002 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
Апрель	2002 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
Май	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Июнь	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Июль	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Август	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Сентябрь	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Октябрь	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Ноябрь	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑
Декабрь	2002 г.	50 рублей ❑	70 рублей ❑

руб. | руб.

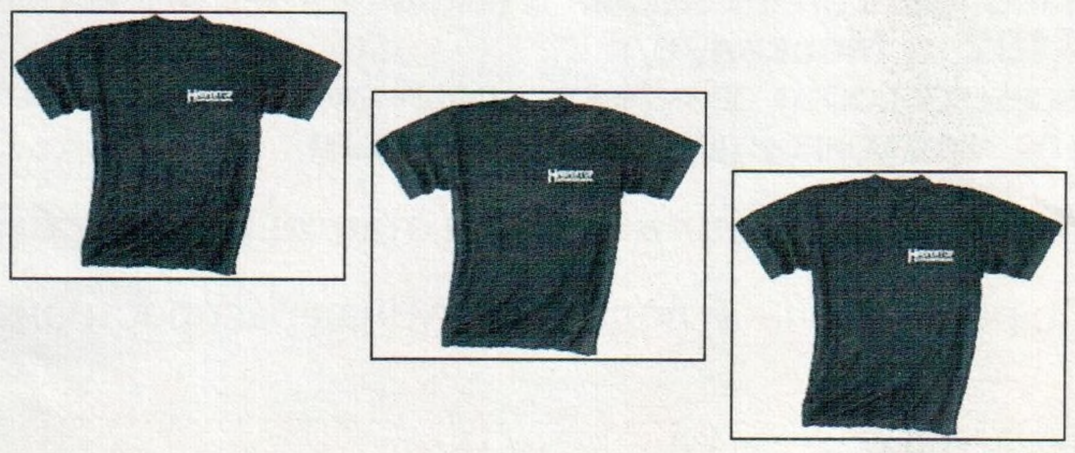
(отметьте нужные варианты ☑)

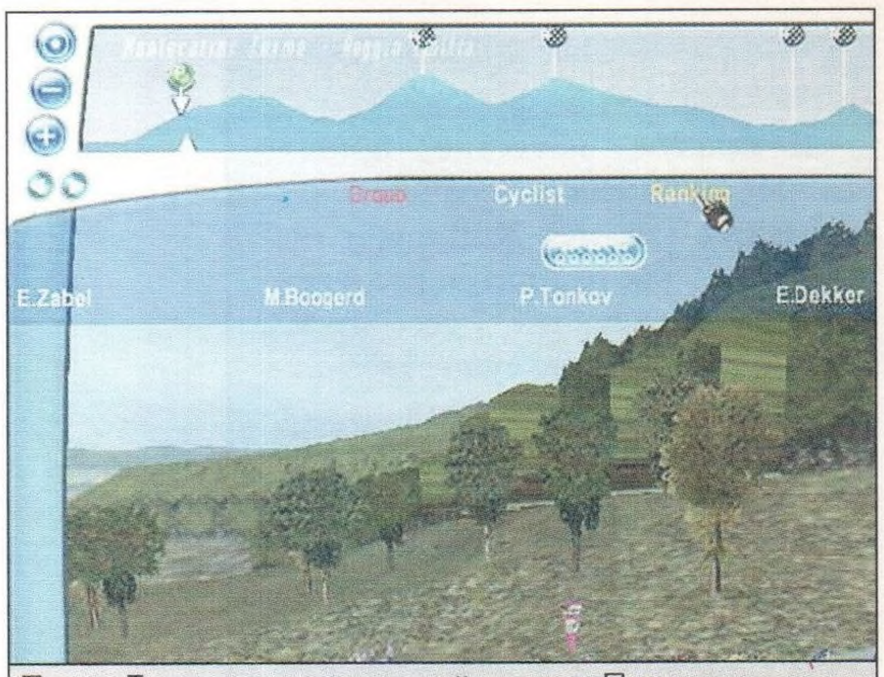
ИТОГО руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Внимание!
Всем, оформившим редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода – подарок! – игровой компакт-диск от компании Бука с новейшей на момент выхода игрой.

А все, оформившие редакционную подписку на журнал с компакт-диском на год, получат стильную майку с логотипом "Навигатора".





Павел Тонков в лидирующей группе. Поддержим соотечественника

Еще бы, разработчики не поскупились на покупку специальной лицензии, поэтому фамилии велогонщиков взяты не с потолка, а строго соответствуют своим реальным прототипам. Релиз обещает предоставить игроку в полное распоряжение одну-единственную команду. Под вашим чутким руководством спортсмены должны выиграть подавляющее большинство этапов (есть различия между горными и равнинными трассами), чтобы занять первую строчку в общем зачете. Действительно, есть над чем поломать голову. В роли издателя Cycling Manager выступает малоизвестная фирма Cyanide Studios, коробку с игрой следует искать на полках магазинов в декабре.

Все 79 километров позади

MMORPG

Shadows of Luclin: новые подробности

Появилась новая информация относительно EverQuest: Shadows of Luclin, адд-она к MMORPG EverQuest. Оказывается, разработчики отнюдь не ограничатся лишь добавлением новых локаций и персонажей: по появившимся сведениям, EverQuest будет полностью перелопачен в плане графики. В числе модернизаций значится появление более крупных и детализированных текстур, их размер будет равен, соответственно, 256X256 для обычной местности и 512X512 в специальных локациях. Не исключено, что будут серьезно переделаны и все персонажи, включая монстров. Подобная модернизация позволит игре достойно соперничать с новыми MMORPG.

А между тем, один из идеологов Everquest Брэд МакКуэйд покинул стены Verant Interactive. Проработал он в ее рядах компании пять лет. Остается пожелать Брэду удачи и новых разработок.

Альфа-версия Ragnarok Online

Полку корейских MMORPG прибыло: состоялся публичный релиз альфа-версии Ragnarok online, новой онлайновой RPG от Gravity. Данная игра наверняка придется по душе тем, кто любит аниме: налицо все атрибуты, такие, как большая голова и глаза размером с блюдце. Интересно сделана графика данной ролевушки: сами персонажи спрайтовые, а окружение полигональное. Смотрится немного необычно, но красиво. Скачать видеоролик, а также саму альфа-версию Ragnarok online вы можете с официального (http://www.ragnarokonline.com) или нашего сайта, весят они, соответственно, 46 и 176 мегабайт.

Neocron: скоро буду

Разработчики из Reakktor Media заявили, что MMORPG Neokron близка к релизу. В онлайновых кругах ее уже обозвали DeusEX Online. Будем надеяться, что появление этой, бесспорно, очень необычной, онлайновой ролевушки не затянется, уж больно интересно посмотреть на смесь MMORPG и киберпанка.

Xicat покупает лицензии у Jane's

Издательство Xicat Interactive закупило на днях у Jane's лицензии на всевозможные печатные материалы. Напомню, что Jane's - это не только, можно сказать, не столько игры, сколько один из наиболее уважаемых тех. журналов, что, впрочем, не мешало ему публиковать каких-то монстров с красными звездами. Лицензирование материалов не случайно: Xicat Interactive планирует выпустить в первом квартале следующего года авиасимулятор Attack Squadron, временная тематика - вторая мировая война. До "Ил-2: Штур-

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801** **ИНН 7703205156**
В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
Кор. счет 30101810500000000662
БИК 044525662
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на _____мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

neo
www.neo.at

"Если вам понравился «Дон Капоне», эту игру вы просто полюбите!" – Морган

JoWooD Productions
www.jowood.com

Ва-банк!

95%
– Хроника Капоне

10/10
– Такер Геральд

*****
– Дейзи Трибьюн

воскресное приложение

2.VIII.1932

Такер снова на свободе

Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен иа удача отвернулась от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной тишине... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. От старых друзей не осталось и следа. Даже кот ушел к соседям! Что же теперь, все с самого начала?! " Местный магнат, скупив акции единственной электростанции, распоряжается в городе как хозяин. Что-то странное вызревает в недрах его предприятия. Но это мало волнует нашего героя. Пока... Сейчас ему предстоит многое вспомнить, многое переосмыслить, подыскать новых помощников, восстановить старые связи и завести новые знакомства. Об этом заговорит весь город, сплетничая о том, как приходит конец. Весь город, кроме одного преступник казалось, закончилась навсегда. Несколько лет, когда заканчивается период спокойно ему приходится жизнь, размышлять о том, как не повторять прошлого героя было несколько ошибок, но думал об удачлив, слишком он был сия.казалось, конец. заканчивать ничима периодически

Даже профессионалы совершают ошибки. Как сильно может изменится мир за несколько лет? До неузнаваемости! Особенно если нет ни малейшей [illegible] друзьями. Или с "коллегами"... О[illegible] свободе, наш герой быстро [illegible] это время от его былой слав[illegible] следа. Стиль и элегантность [illegible] никто не ценит. В кармане пусто. [illegible] разъехались кто куда. Старая маши[illegible] илась окончательно. А любимый к[illegible] к соседям. А тут еще и банк пер[illegible] адресу, шта[illegible] полицейск[illegible] кой-т[illegible] ум[illegible] ме[illegible] т[illegible]

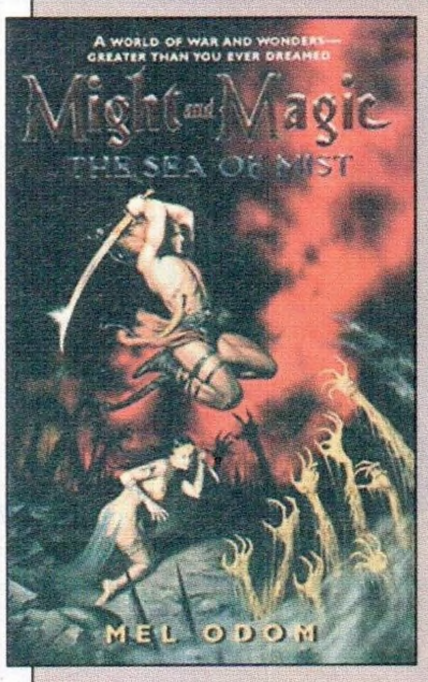
Этот рассказ начинается там, где обычно заканчиваются другие гангстерские истории: я стал слишком беспечен иа удача отвернулась от меня. Дело было простым, но полиция уже поджидала меня. Результат? Пара лет размышлений в полной тишине... Стремительно изменился город. Имя, самое главное для человека моей профессии, забылось. [illegible]х друзей не осталось и следа. Даже [illegible] соседям! Что же теперь, все с са[illegible]?! " Местный магнат, скупив [illegible]нной электростанции, распо[illegible]де как хозяин. Что-то странное вызревает в [illegible]в недрах его предприятия. Но [illegible]волнует нашего героя. Пока... Сейчас [illegible]редстоит многое вспомнить, мно[illegible]ся, подыскать новых помощников, восстановить [illegible]рые связи и завести новые знакомства. Об [illegible]тором заговорит весь город, сплетничая о том, как приходит конец. Весь [illegible]ого преступник казалось, закончилась навсегда. Несколько лет, когда заканчивается [illegible]спокойно периодически [illegible]жизнь, ему приходится [illegible]го ге-размышлять о [illegible]ь об не повторять [illegible]был роя было несколько ошибок, но думал [illegible]дит удачлив, слишком он был [illegible]ко сия.казалось, [illegible]и с нец. заканчивать [illegible]ть но ничима периодически [illegible]ибок.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С®
snowball.ru™
лучшие игры по-русски

Храните деньги
в Сберегательных кассах!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Книгу по StarCraft пишет автор Dragonlance



Миссионер, примерный семьянин, а главное, ролевик до кончика пера Трейси Хикмэн, кроме работы над третьей частью D&D и продолжением Dragonlance (если конкретно, то War Of Souls #2: Dragons Of A Lost Star), был занят тем, что дописывал роман по StarCraft. На данный момент (по словам Трэйси) "роман написан в черновом варианте и за пару недель он его доделает". Когда Starcraft: Red Shirts, а именно так называется книга, увидит свет, москвичи и жители Петербурга, скорее всего, смогут найти ее в "Саргоне" (у Трэйси контракт с Wizards of the Coast).

Случай, когда писатель-фантаст замечен за написанием чего-то на основе компьютерных игр, далеко не единичный, вот многостаночник Мел Одом (Mel Odom) тоже разродился романом на тему компьютерных игр - The Sea of Mist, первым из серии по Might&Magic. Мел Одом до этого засветился романами на тему Buffy, Tomb Raider`a и Mechwarrior, а также парой гайдов для Prima (в том числе и по замечательной Legacy of Kain: Soul Reaver).

мовик", по крайней мере, в графическом плане новичок явно не дотягивает, посмотрим, что будет с "начинкой".

Команч зимою, день чудесный...

Окончательно определена официальная дата выхода локализованной российской версии вертолетного симулятора "Команча 4". Данное событие должно состояться 21 декабря этого года. Проект появится в рамках совместной линейки Snowball/"1C" одновременно с европейской версией игры, и уже на прошлой неделе программисты и переводчики студии Snowball вместе со своими зарубежными коллегами из Nova Logic начали работать над первыми материалами по проекту, чтобы обеспечить выход русской версии игры в намеченный срок.

Этот упитанный дяденька - один из первых артов к M&M IX

RPG

Might & Magic IX: а будет это так...

На необъятных просторах всемирной паутины в конце сентября появилось небольшое интервью с Джеймсом Дикинсоном, продюсером проекта Might & Magic IX. Все желающие почитать его в оригинале могут отправляться на сайт, а для остальных сообщаем крупицы информации, оттуда выуженные:

- игра разворачивается на континенте Rysh, в его северной части, носящей название Chedian. Сюда маршрует с запада большая армия, захватывающая мимоходом все на своем пути. Задача игрока - объединить шесть кланов Chedian и остановить захватчиков;

- игра разрабатывается исключительно для PC;

- используемый движок - Lithtech Development System. Его преимущества: полная трехмерность, будут полностью 3D монстры и объекты, с которыми предстоит взаимодействовать игроку в реальном времени. Мир станет "вращабельным" и более "живым". Большую помощь в освоении нового движка команде оказали товарищи, разрабатывавшие Legends of Might and Magic;

- новая система диалогов, а также система расписаний для NPC, благодаря которой они заживут собственной жизнью;

- в наличии два пола плюс четыре расы: Humans, Dwarves, Elves и Half-Orcs. При создании персонажа будут предложены два класса на выбор: Might или Magic. По мере набора экспы будут соответствующие промоушены в каждом из этих классов. В общем, получается всего восемь возможных финальных классов;

- игра рассчитана на 40-60 часов геймплея. Основной упор будет на комбат и развитие чаров, а не на выполнение квестов, которых будет порядка шести десятков;

- игра будет исключительно синглплеерной;

- система магии претерпит изменения, больший упор ожидается на сами заклинания и меньший - на школы (этих будет 4 штуки). Для кастования понадобится участие в двух школах. Соответственно, разные уровни мастерства в исходных школах приведут к разной эффективности заклинаний;

- NPC и монстры будут более активными, чем в предыдущих частях игры. Так NPC будет просыпаться утром, идти на работу, проводить там день, отдыхать за рюмкой чаю в таверне, потом уходить на ночевку домой. Это пример, иллюстрирующий новую систему, которая позволит разработчикам сделать мир настолько ролевым, как никогда раньше...

BioWare недокладывают мяса!

Компании BioWare и Parallax объявили о подаче иска против Interplay, Virgin Interactive и Titus Interactive.

Причина исков в том, что упомянутые дистрибьюторы не всегда ставили в известность упомянутых разработчиков о заключаемых контрактах на распространение их игрушек.

Напоминаю перечень хитов от BioWare: Shattered Steel, MDK2, Baldur's Gate, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast, Baldur's Gate II: Shadows of Amn и Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Parallax разработала: Descent, Descent II и Descent II:The Infinite Abyss.

Auran заканчивает Trainz и берется за D&D 3 Edition

Компания Auran объявила о выпуске целой серии ролевых игр: d20 Adventures для правил Dungeons & Dragons 3rd Edition.

Каждая игрушка будет представлять собой набор, состоящий из игрового модуля и специального диска с мультимедийными примочками для оного модуля: изображениями локаций, звуками и музыкой, картами и самим модулем в формате .PDF. Продаются эти продукты прямо на сайте разработчика (http://www.auran.com).

Morrowind отложен

К глубочайшему сожалению, скорее всего, мы не увидим в конце года RPG Elder Scrolls III: Morrowind на прилавках. По информации из стен Bethesda Softworks, дата выхода игры сдвигается на следующую весну.

Кьяра Мастрояни в Atlantis III: The New World

Дочурка знаменитых родителей - Кэтрин Денев и Марчелло Мастрояни, спортсменка, комсомолка и просто красавица Кьяра Мастрояни стала основной приманкой в рекламной кампании, развернутой по поводу выхода третьей игрушки в серии Atlantis.

В игре ей отведена нескромная роль отважной археологини, специализирующейся на египтологии, той самой, что на багги рассекает... Для переноса актрисы в виртуальность ее "... entire body was scanned into the game", т.е. "сосканировали тело" в игрушку. Что касается аудиостороны дела, то актриса наговорила свою роль на трех языках - английском, французском и итальянском.

Затерянный Мир 3

Есть: **страна большая, враги рядом.**
Требуется: **правитель** с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть - натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Предложения по почте: **mir3@snowball.ru.**

JoWooD Productions
www.jowood.com

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»

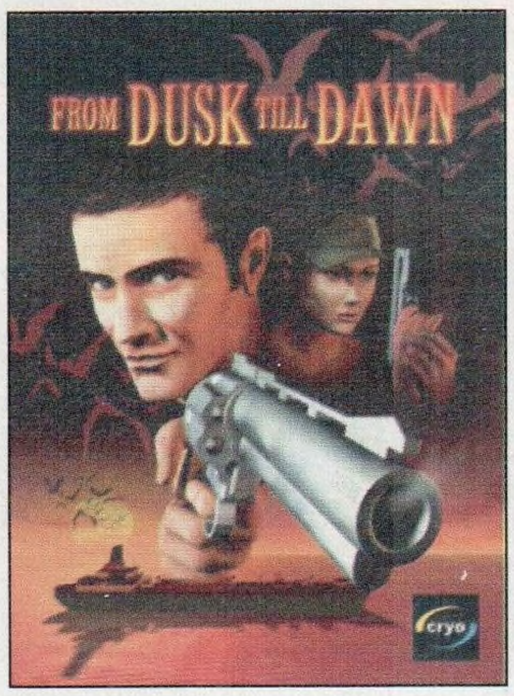
«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»

«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

P.S. В Америке-то игрушка выйдет под названием Beyond Atlantis II и только к Рождеству.

Легенды о рыцарстве II в исполнении Nival



Компания Nival Interactive объявила о подписании договора с компанией Cryo и фирмой "1С" на издание в России, СНГ и странах Балтии новой приключенческой игры "Легенды о рыцарстве II" (оригинальное название Arthur's Knights 2). Игра выйдет в серии "Игротека", совместно издаваемой компанией Nival Interactive и фирмой "1С", осенью 2001 года.

Также Nival объявила о подписании договора с компанией Cryo и фирмой "1С" на издание в России, СНГ и странах Балтии игры "От заката до рассвета" (оригинальное название From Dusk till Dawn). Игра выйдет в серии "Игротека", совместно издаваемой компанией Nival Interactive и фирмой "1С", осенью 2001 года.

Gamecube: не все так плохо

Информация о том, что GameCube практически провалился, оказалась несколько преувеличена. Несмотря на то, что игр для консоли оказалось гораздо меньше, чем ожидалось, ее достаточно хорошо покупают, не в том количестве, конечно, что ожидалось, но все-таки о провале говорить не приходится. Аналитики Nintendo прогнозируют, что к середине ноября только в США будет продано порядка семисот тысяч GameCube. Впрочем, эта цифра может и увеличиться, достаточно выпустить в кратчайшие сроки новых Mario и Pokemon. О чем думали раньше эти самые аналитики, не понятно.

Мы бодры, веселы

"Бодры" надо говорить бодрее, а "веселы"... как-как?.. правильно, веселее.
тов. Дынин

Три вещи порадовали меня в преддверии сдачи номера: очередная доблестная победа экшен-раздела в деле перетягивания к себе игрушек (удалось зацапать типичный клон "Дьяблы" Throne of Darkness – а это уже прецедент!); появление целого ряда добротных аркад; а также хокку, придуманные Андреем Щуром в качестве подписей к скриншотам все того же Throne of Darkness:

Выбиты зубы врага
И разломаны столики все.
Побольше б таких чайных церемоний.

Кроме того, порадовал еще и Red Faction – шутер про марсианских шахтеров. Нет, он не про марсиан, ставших шахтерами. Он про людей, прилетевших на Марс затем, чтобы стать повстанцами, потому как им не понравилось быть шахтерами. Если быть до конца откровенным, то впечатления от Red Faction не так что бы очень радужные. Первая реакция – разочарование. Неплохо, но без особого полета мысли. И ГеоМод этот липовый! Да, интересная фишечка, но работающая только в строго определенных местах: разрешено сломать стенку – ломай и радуйся своей шахтерской доле. Но революционный прорыв в индустрии, обретение глотка свободы, пересмотр всех устоев левелмейкерства – это не сегодня, это в другой раз.

Впрочем, ворчать бесполезно и бессмысленно. Мы, по большому счету, сами домыслили, что в Red Faction будет огромный и прекрасный интерактивный мир, где все дозволено и где любая поверхность разрушаема; сами уцепились за этот ГеоМод, благо, идея действительно интересна и перспективна. Большие, а все в сказки верим... При этом на волне "разочарования" частенько бракуем хорошие игры, поскольку они не уподобились доброй волшебнице и не исполнили все наши сокровенные желания. Между тем Red Faction все-таки удался на славу. Проект одноразовый и, если так можно сказать, обыденный, но, вне всякого сомнения, классный, интересный и передовой. Много схожих с Half-Life моментов, что позволило Павлу Шумилову выдвинуть в своем обзоре новую версию происхождения марсианского красноармейца Паркера – оказалось, что это просто законспирированный Гордон Фримэн! Обзор, к слову, выполнен в необычной манере; напишите нам, как вы относитесь к такого рода экспериментам.

Еще об экспериментах. С этого номера новости переезжают в начало журнала, в один общий блок. Не совсем понятно, к чему приведет эта починка несломанного, но, во всяком случае, прекратятся непонятки с "внераздельными" новостями, которые не ясно, куда ставить.

Эксперимент №2: локальный, экшеновский миниконкурс прогнозов (строго для оракулов и провидцев). Люди! Вы наверняка догадываетесь, что мы снова будем называть самые ожидаемые игры 2002-го года в декабрьском номере и лучшие игры 2001-го года в январском. Так вот, задание простое: пришлите по адресу **jobond@mail.ru** свой вариант пятерки ожидаемых и пятерки лучших экшен-игр. В случае, если ваше мнение полностью совпадет с мнением редакции, – возьмем на работу штатным оракулом. Или откупимся журналом с автографами редакции. Дерзайте!

И напоследок один минианонс, связанный с прошедшим юбилеем конкурса статей на нашем сайте. Компакт-диск данного номера должен содержать юбилейные материалы и лучшие статьи первого полугодия (октябрь-2000 – март-2001).

Спасибо за внимание
Искренне Ваш
Дж. О. Бондер
jobond@mail.ru

КАЖДЫЙ ДЕНЬ - НОВАЯ ИГРА!

Даже самая лучшая компьютерная игра в конце концов может надоесть. Зачем покупать новую игру?

С помощью программы КОНСТРУКТОР 3D ИГР вы сможете создать неограниченное количество собственных неповторимых игр, даже если вы не знакомы с программированием.

КОНСТРУКТОР 3D ИГР

ВСЕГО НЕСКОЛЬКО МИНУТ – И ИГРА ГОТОВА!

- Более 500 3D объектов
- 320 звуков
- 360 сцен
- Ваши любимые жанры
- Возможность добавлять собственные звуковые эффекты и графические объекты

Официальный дистрибутор на территории России и стран СНГ компания МедиаХауз.
Тел. (095) 931-9269 www.mediahouse.ru

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

ACTUALIZE

DOKA

Dark BASIC SOFTWARE LTD

Творение Рентгена

Андрей Щур

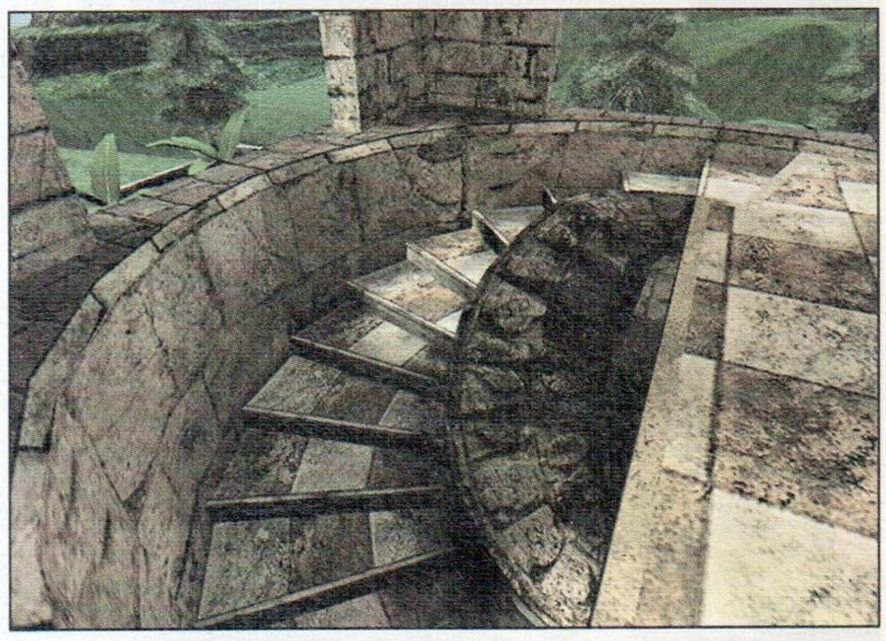
Научная фантастика – это комиксы без картинок.
Курт Воннегут

Издатель	Руссобит-М http://www.russobit-m.ru/
Разработчик	GSC GameWorld http://www.gsc-game.com/index.html
Жанр	Тактический шутер
Дата выхода	2003 год
Смотри на диске	Скриншоты

Больше "Веномов", хороших и разных!

С недавних пор компания GSC GameWorld из соседней страны Украины стала признанным лидером в шутероклепальном деле. Причину этого перехода количества в качество, надеюсь, объяснять не надо. Если вы еще не поиграли в Venom/Codename: Outbreak (что, несомненно, форменное с вашей стороны безобразие), то хотя бы слышать-то ней должны были. Не желая останавливаться на достигнутом, GSC объявила о начале работ над проектом в жанре "тактический шутер", создающемся на основе собственного нового 3D движка X-Ray.

Похоже, сюжет будущей игры навеян фильмом "Звездные Врата". Начинается все с того, что человечество, как обычно, изобрело новую технологию (вечно мы изобретем чего-нибудь на свою голову), позволяющую открывать порталы в иные миры. Это повлекло за собой вполне понятное желание учинить экспансию, так как Земля к этому времени уже стала для людей слегка тесновата. На пути мирного колонизаторства стоит только одно препятствие, которое мешало еще подопечным Колумба: неизвестность. Никто не может сказать, кто и как встретит переселенцев на выходе из портала. И есть только один способ узнать, что ждет их в неизведанных мирах. Этот способ - мы.



Уж послали, так послали!

На сей раз мы будем выступать в роли командира отряда космических первопроходимцев, "пионеров Галактики", несущих свет цивилизации в самые темные уголки Вселенной. Причем свет цивилизации, как правило, валяется у нас в самом дальнем углу трюма нашей разведывательной лохани, так как все остальное место занимают оружие и боеприпасы. На случай, если местное население откажется просвещаться. "Пионер, ты в ответе за все!" - гласит древняя нанайская мудрость, а это значит, что до "комсомола" доживут немногие из нашей команды. Дабы нескучно было шляться по инопланетным джунглям и отстреливать мирно пасущихся тахоргов, ребята из GSC обещают нам в противники представителей всевозможных загадочных цивилизаций, а также бандитов из конкурирующих корпораций. А уж чтобы нам было не только нескучно, но еще и интересно, противников наделят виртуальным слухом и зрением, которые вкупе с продвинутым AI смогут сделать из компьютерных болванов вполне удобоваримых оппонентов. Ну и для совсем продвинутых игроков будет создан встроенный редактор скриптов, управляющих вашими подопечными и врагами.

Причем свет цивилизации, как правило, валяется у нас в самом дальнем углу трюма нашей разведывательной лохани, так как все остальное место занимают оружие и боеприпасы

Кроме всего прочего, игроку будет предоставлена возможность порулить на всяких средствах моторизированного передвижения по пересеченной местности. Каких конкретно, пока неизвестно, но можно предположить, что это будут как наземные, так и воздушные колымаги.

Луч света в темном царстве. Рентгеновский

Как уже упоминалось, графически все будет реализовано с помощью движка нового поколения X-Ray ("рентгеновский луч"). Возможности его позволяют выводить на экран около 100000 полигонов при среднем fps в 60 кадров. На персонажей предполагается выделять до 10000 полигонов. Уже сейчас скриншоты демонстрируют очень красивый эффект динамической тени на оружии. Такими тенями из конкурирующих проектов на данный момент могут похвастаться только DOOM 3 и Kreed. В игре будут реализованы как закрытые четырьмя и более стенами комнаты, так и огромные открытые пространства, причем заполненные таким трехмерным лесом, от которого Operation Flashpoint с пятым Deer Hunter'ом вместе заревут в голос от чувства собственной неполноценности. С помощью X-Ray будут созданы правдоподобные физические эффекты, начиная от различных погодных вариаций (снег и дождь) и заканчивая реалистичной взрывной волной. Примечательно, что при всем этом богатстве красок и эффектов движок поддерживает акселераторы второго поколения, которые к моменту выхода игры уже успеют основательно устареть.

"Утерянное Забвение"

Уже сейчас, на еще очень ранней стадии разработки, игра выглядит довольно конкурентноспособным продуктом. У нее есть и качественный движок, и любопытный дизайн, и популярная в наши каунтерстрайковские времена командная направленность (обещают создать режим кооперативного прохождения - еще один несомненный плюс!). Остается только надеяться, что года через полтора-два, когда игра рассчитывает появиться на прилавках, народ не начнет тащиться от каких-нибудь симуляторов северомонгольских тушканов, иначе Oblivion Lost так и останется для нас тем, что и означает в буквальном переводе с аглицкого - "утерянное забвение".

INNONICS
www.innonics.com

ГНОМЫ

Они могут копать.
А могут и не копать...

Они могут профессионально пить эль
и не менее профессионально
поглощать мухоморы.

Кому как не им великий Один
может поручить найти и изловить своего
домашнего любимца, волка Фенриса?

Вернуть домой зверька,
способного уничтожить весь мир,
смогут только они. Гномы.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
лучшие игры по-русски

SEK

ТРУДНО БЫТЬ ГНОМОМ?

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Spider-Man

Членистоногий герой

Илья Николаевич

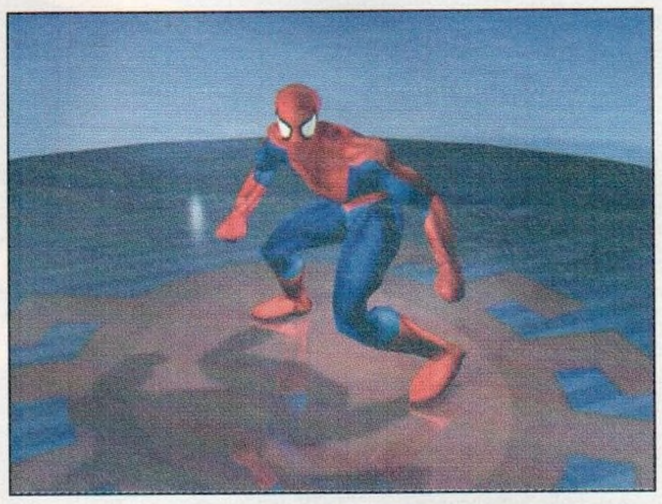
Когда уходят герои,
на арену выходят клоуны.
Генрих Гейне

Издатель	Activision http://www.activision.com/
Разработчик	Gray Matter Interactive Studios http://www.graymatter.com/
Жанр	Arcade
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300, 32 Mb
Сайт игры	http://www.activision.com/games/spiderman/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	обои, скриншоты, тренер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 15 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется



Россия – страна, совершенно отсталая в плане супергероев. Почему? Скажем, любой американский школьник без запинки перечислит всех главных героев мультсериалов про черепашек-ниндзя, Бэтмена и Человека-Паука. Наши же дети очень долгое время были отрезаны от всех этих мелких житейских радостей и довольствовались кумиром советской молодежи допризывного возраста – Чебурашкой и его неизменным камрадом Геннадием.

С одной стороны, это хорошо, ведь мультики про лопоухого товарища учили детей разумному, доброму и вечному. С другой – не приносили никакого дохода. Ну нельзя делать деньги на доброте и любви к ближнему. Зато на насилии, прикрывшемся лозунгом "наваляем всем плохим", – еще как можно! Чем и пользуются зарубежные кинокомпании, выпуская сотни серий всяческих малобюджетных мультиков про очередных спасителей галактики. И дело не столько в самих сериалах, сколько в разной, связанной с ними, побочной продукции – сумках, раскрасках, футболках и прочих корзинках для бутербродов. Понятное дело, не могла оная развлекательная промышленность пройти и мимо компьютерных игр – а то вдруг подрастающее поколение, рубясь по сети в Контерстрайк, забудет про своих драгоценных супергероев.

Волшебная паутинка в действии

Начало неплохое

Spider-Man – игра довольно оригинальная. Не в том плане, что в ней можно найти что-либо новое, просто это одна их тех немногих игр, которая, будучи создана на основе популярного сериала, при этом не оказалась полной фигней. Понятное дело, сначала относишься к ней скептически – мол, что они там могут сделать такого? Нарезку из мультика да кривые модельки супергероев? Ан нет, обломитесь, любители поглумиться. Я – в том числе. Неплохая получилась игра, и как аркада, и как продукт, несущий идеи Человека-Паука в компьютерные массы.

Завязка состоит в том, что, во-первых, у некоего доктора Октавиуса стало плоховато с головой и он из суперзлодеев превратился в борца за правое дело. Во-вторых, новое изобретение доктора, которое он только-только собирался представить на суд широкой общественности, украл некто, переодевшийся в Человека-Паука, чем страшно последнего подставил. Нам же в роли этого самого потомка восьмилапых членистоногих предстоит разобраться в происходящем, надавать по шеям всем главным злодеям по очереди и восстановить свое доброе имя.

Улыбайтесь – шеф любит идиотов

И снова бежать

С жанровой принадлежностью определиться предельно легко – аркада, причем выполненная в традиционно консольном ключе. Никаких заумных задачек, ничего лишнего – бежим, прыгаем, подтягиваемся на паутинке, ей же связываем врагов, деремся, опять прыгаем, лезем на потолок и снова прыгаем. Вид от третьего лица помогает обозреть окрестности, а камера, к счастью, достаточно разумна, чтобы удовольствие от этого обозрения не оказалось испорченным.

К сожалению, а может быть, к счастью, игра по-аркадному же проста и незатейлива. Противники и не думают сходить с насиженных мест, понятие "лабиринт" или "сложная задача" отсутствуют напрочь, а местные боссы выносятся на ура. Практически зажимаем клавишу "удар ногой" ножкой стула и идем пить кофе.

И тут неплохо поработали...

В целом – ничего нового. Но для порта с Dreamcast – довольно хорошо. Заставки веселые и качество терпимое. И они вовсе не были бессовестно надерганы из разных серий мультика, а сделаны специально для игры, что не может не радовать. Движок – слабоватый, но крепко стоящий на ногах. И не тормозящий, к тому же. Недостаток полигонов моделей героев компенсируется хорошим вкусом и грамотным подбором текстур.

Пауки охраняются законом!

В заключение сказать, собственно, нечего. Добротная аркада про добротного такого супергероя. С достойной графикой, наличием сюжета, что для большей части аркад нехарактерно. Любителям оного борца за справедливость к покупке обязательна, всем остальным – рекомендуется как неплохое средство для проведения легкого вечера.

НИМ

ГОЛЕМ

- Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации
- 60 различных юнитов
- 15 типов поселений
- Захватывающая сюжетная линия
- Три расы с различными социальными и экономическими системами
- Использование магических сил
- 40 миссий

Будущее Земли и человечества - в новой стратегии в реальном времени от New Media Generation

Земля. Далекое Будущее. После техногенной катастрофы человечество разделилось на три враждующих клана.
Полководцы стремятся найти и восстановить Голем - легендарную машину, однажды сыгравшую роковую роль в истории планеты.
Возглавь свою расу, добейся экономического могущества, создай мощную армию и опереди противника!
Ставки высоки - победитель будет править миром.

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- процессор Pentium II 300 Mhz
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom 16x
- видеокарта совместимая с Windows
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU
WWW.VKIDS.RU

NEW MEDIA GENERATION ™

Семь самураев

Алексей "Sith" Ратушкин
Андрей Щур

Цветы засохли,
Но семена летят,
Как чьи-то слезы.
Мацуо Басе

Издатель	Sierra Studios http://www.sierrastudios.com/
Разработчик	Click Entertainment http://www.clickent.com/
Жанр	Action/ RPG
Требуется	Pentium II 266 Mhz, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 350 Mhz, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1188.html
Смотри на диске	скриншоты, обои, тренер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Throne of Darkness – это игра, жанровую принадлежность которой сами разработчики определили как "клон Diablo II". И вот ситуация: появляется детище Click Entertainment тогда, когда рогатый и чешуйчатый все еще набирается сил, час от часу обрастая патчами и адд-онами, а играть почему-то хочется в ToD. И называть эту игру чуть ли не "хитом" тоже почему-то хочется.

Пальму посадил
И впервые огорчен,
Что взошел тростник

Первым нововведением смело можно назвать сюжет. Не так уж часто разработчики обращаются к дальневосточным мотивам. И псевдояпонский мир ToD не может не радовать своей самобытностью. Почему "псевдо"? Сюжет Throne of Darkness представляет собой дикую смесь японской истории, мифологии и плохо сдерживаемой фантазии разработчиков.

Итак, давным-давно землей Ямато (то есть Древней Японией) правил сегун по имени Киро Цунаеси. Был он человеком невежественным и охочим до развлечений. Время проводил в пьянстве и разврате, свалив бремя управления страной на плечи четырех дайме: Мори Мотонари, Ода Нобунага, Токугава Иэясу и Тоетоми Хидэеси. Больше всего Цунаеси боялся смерти. Когда боги, решив наказать сегуна, сообщили ему, что скоро он умрет, тот слегка тронулся умом. Рассказывали страшные истории о том, что совершил Цунаеси в тщетных попытках отсрочить конец своей жизни. Но все было напрасно - сегун медленно угасал.

Однажды у ворот замка сегуна появился буддийский монах. Он заявил, что знает секрет бессмертия. Действительно, эликсир, который он дал Цунаеси, сразу поставил правителя на ноги.

Все было бы хорошо, да у зелья оказался интересный побочный эффект. Душой сегуна завладел могущественный демон по имени Мау-Хакаики Зансин, Повелитель Зла и Демон Разрушения (ничего не напоминает?). Сначала у правителя рога выросли, потом им овладела жажда тотального уничтожения. Дальше - больше, и вот уже армия демонов и нежити штурмует замки четырех дайме, единственных заступников народа Ямато. Одному из замков удалось выдержать первую осаду. Пользуясь минутным затишьем, дайме призвал к себе своего самого верного самурая и поставил перед ним задачу: "Принеси мне голову Киро Цунаеси!" Самурай ответил "Хай!" и пошел выполнять распоряжение начальства. Дисциплина в Японии всегда была на уровне.

Я – прост. Как только
Раскрываются цветы,
Ем на завтрак рис

Впрочем, самурай этот был не простым воином, а командиром войск дайме. Так что охоту за головой одержимого сегуна ему предстоит вести не в одиночку, а в компании своих старых боевых товарищей.

Вот вам и еще пара важных отличий от "первоисточника".

Начну с того, что игроку доступны семеро совершенно разных героев, каждым из которых можно (и даже нужно) управлять в ходе игры. Одновременно в игре может находиться до четырех самураев, остальные сидят на "скамейке запасных" в храме родного замка. Игрок контролирует лишь одного из героев, а остальным можно задавать модели поведения с помощью экрана выбора

Хижина.
Тепло мне и сухо.
Но долг самурая зовет.

То речка была, а под нею
Красавица Они мне пела.
Утопил.

Ты – Гризволд.
Ты меч мне починишь?
Тебе заплачу я.

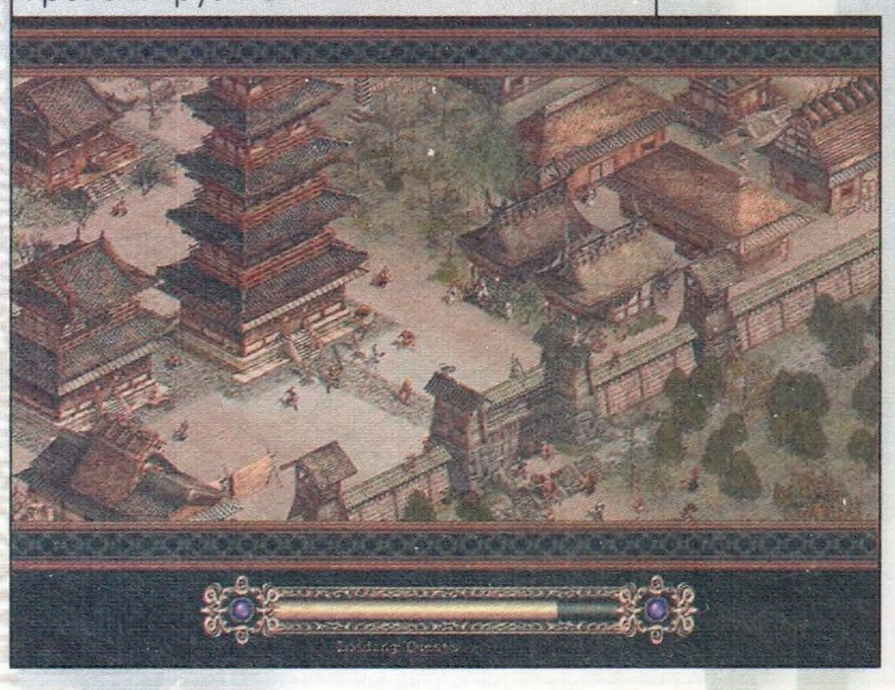
тактики. В любой момент игры можно телепортировать раненого или убитого воина в замок и вызвать ему на замену другого. Все это очень сильно напоминает игру в баскетбол...

А если серьезно, то с такой организацией игрового процесса связаны две самые удачные находки создателей Throne of Darkness.

Во-первых, в сумасшедшем ритме диаблоподобных боев нашлось-таки место тактике. В игре задано несколько тактических схем. Для каждого воина определяется место в строю при движении и манера боя при встрече с врагом. Произведите перед ответственным сражением манипуляции с составом группы и тактическими схемами, и победа окажется не "почти невозможной", а "вполне реальной". При этом напарники ведут себя вполне разумно. Преследованием отступающего врага не увлекаются, бутылочки с лечащим зельем используют по мере надобности. Приятно посмотреть.

Во-вторых, для того, чтобы игра не превратилась в занудное "завалили трех демонов, пять минут отдыхаем", необходимо одинаково ответственно и вдумчиво подходить к прокачке всех семерых воинов. Есть такой соблазн: взять себе Лучника,

Дайме призывает на службу.
Терпение.
Уровень грузится.



в напарники – Фехтовальщика, Сумотори и Берсерка, а на остальных забить. Дело в том, что Лидер и Колдун изначально слабы, а Ниндзя обладает задатками буквально ко всему – сразу не поймешь, в какую сторону его развивать. Но делать этого и не стоит.

Кстати, раз уж зашел разговор о классах наших доблестных воинов, то вот вам резюме на всех семерых:

Leader – тот самый самурай, на чьи плечи легла ответственность за доставку головы демона в обличии сегуна. Отличается усредненными физическим параметрами. Посредственно владеет мечом и луком. Из достоинств: высокая харизма и знание тактики, позволяющее применять различные построения и стили боя;

Archer – мастер ***кю-до*** (стрельбы из японского асимметричного лука) – самого древнего и почитаемого в Японии боевого искусства. Скорострельность и убойная сила зенитного пулемета, причем стрелы, естественно, не кончаются;

Brick – некорректный, конечно же, по отношению к борцу-сумотори термин, но зато он точно описывает достоинства этого воина. Большой и надежный, как кирпичная стена. Из оружия предпочитает что-нибудь длинное и тяжелое. Пределом его мечтаний является ***метсу бо***, оружие из разряда "лом обыкновенный". Всяких мелкотравчатых скелетов перемалывает в костную муку за пару ударов;

Swordsman – правая рука Лидера. В совершенстве владеет стилем ***ни-то-рю***, то есть великолепно фехтует двумя мечами сразу. Как и его командир, владеет основами тактики.

Wizard – магистр магии четырех стихий. В его арсенале представлены самые мощные атакующие заклинания. Имеет один-единственный, но очень существенный недостаток: слабое здоровье. Наткнувшись на неприятельских лучников, тут же склеивает ласты;

Ninja – воин-тень. Способен более-менее сносно управиться с любым оружием. В применении магии уступает лишь колдуну. Превосходно владеет метательными штуковинами;

Berserker – совсем уж не японское слово, ко как еще назвать человека, одержимого яростью боя, того, чье основное достоинство – умение в одиночку выстоять против множества противников? Берсерк обладает неистощимым запасом здоровья, навыками рукопашного боя и использования оружия на длинном древке.

Вот такие вот они – надежда и опора народа Ямато. Тут же надо

В сюжете Throne of Darkness вымысел переплетается с историческими реалиями. Начать стоит с того, что имена четырех дайме соответствуют именам реально существовавших японских правителей, которые известны своим участием в столетней гражданской войне "всех против всех" в XV-XVI веках. Событиям тех времен посвящена такая известная игра, как Shogun: Total War.

Лидер на службе дайме Мори Мотонари носит гордое имя Такеда Синген. "Настоящий" Такеда Синген считается в Японии классическим примером воинской отваги и полководческого таланта. За свою впечатляющую карьеру глава клана Такеда не проиграл ни одного сражения. Жил он также в XVI веке.

Пожалуй, самое славное имя выпало на долю Берсерка клана Тоетоми. Его зовут Мусаси Миямото. Или Миямото Мусаси, что в данном случае совершенно не важно, так как это не настоящее имя, а прозвище. Родившийся в местечке Миямото в провинции Мусаси, этот самурай из клана Фудзивара уже в ранней молодости заслужил славу первого фехтовальщика страны. По сей день он известен на родине под "скромным" прозвищем **Кенсэй** (святой меч). Лучшим свидетельством его мастерства можно считать тот факт, что умер он своей смертью на шестьдесят втором году жизни (редкий случай для средневековья вообще, а уж для Японии...). Мусаси также был неплохим художником, а его "Книга пяти колец" до сих пор является самым известным и популярным в Японии философским трактатом. Жил он в XVI веке и действительно сражался на стороне Тоетоми Хидэеси.

Тайра Киемори в игре – всего-навсего Фехтовальщик у дайме Тоетоми. Единоличный правитель Японии второй половины XII века, он на протяжении всей жизни успешно противостоял попыткам клана Минамото занять его место. Этот правитель считается в Японии образцом буйного нрава и неуравновешенности, а тогдашние успехи клана приписываются его мудрому сыну, Тайра Сигэмори. В 1180 году Киемори скончался. Спустя некоторое время к власти пришел Минамото Еритомо, ставший первым сегуном Японии.

Пронзен красотою осеннего сада.
Но не упал.
Резистенс от шоков скастован.

добавить, что имена и лица великолепной семерки у каждого из четырех дайме оригинальные. Любители японской истории и здесь найдут повод понегодовать (или посмеяться, в зависимости от настроения). Тайра Киемори, Такеда Сингэн, Мусаси Миямото. Ничего не напоминает?

Запад ли, Восток...
Везде холодный ветер
Студит мне спину

В остальном игровой процесс похож на упомянутого в самом начале рогатого и чешуйчатого. Толпы монстров, shrine'ы, portal gate'ы. Сбор и перераспределение трофеев, и снова в бой.

Еще одно важное нововведение. Кузнец и жрец, после того как вы их найдете, осядут в замке. Получить доступ к их услугам можно будет в любой момент игры. Кузнец разбирает на запчасти найденное вами оружие и доспехи, изготавливает из них новые образцы, ремонтирует поврежденное снаряжение. Он же наворачивает свойства оружия и доспехов за счет найденных вами магических компонентов.

Жрец приторговывает зельями, определяет свойства магических предметов, снимает проклятья и принимает пожертвования в виде все тех же магических предметов. В обмен на пожертвования герой получает spell point'ы, на которые может приобретать новые заклинания и умения.

Квесты выдаются самим дайме (общие для всей группы) по мере выполнения предыдущих, плавно развертывая сюжетную линию. Реже можно наткнуться на квест от встречного NPC (зачастую предназначенный для конкретного самурая, иногда подобные заказы даже не связаны с основным сюжетом).

Интерфейс, за исключением экрана тактики и режима дайме (в котором можно менять состав группы), полностью повторяет диабловский. Те же выезжающие по hot key экранчики и выпадающие кнопочки-подсказочки. Inventory, правда, проявляет зачатки интеллекта, пытаясь без вашего участия сложить вещи покомпактнее. Иногда это достает. Поиграйте - поймете.

Графически ни сам процесс игры, ни заставки/менюшки почти не уступают творению Blizzard. Нет, конечно, великолепное intro из Diablo II повторить сможет разве что Warcraft III. Но в остальном все ничуть не хуже, к тому же в графическом оформлении Throne of Darkness чувствуется единый и самобытный стиль.

Недостатком ToD можно назвать несколько дерганую анимацию героев/монстров да почти не реагирующие на смену доспехов фигурки персонажей. Впрочем, это не бросается в глаза.

Ну и последним по списку, но не по значению идет уже упомянутый в рассказе о сюжете антураж древней Японии. Рисовые поля и топчущие их орды исконно японских монстров (они, гаки, тенгу и пр.). Интерьеры дворцов, деревеньки, храмы – все здесь такое дальневосточное. И венчает это великолепие обширный список японского оружия, доспехов и прочих предметов экипировки.

Легкий весенний
Ветер тронул облака,
Как вдруг пробились
Чистые и ясные
Лучи лунного света.

Возьмите старую, проверенную временем и любовью геймеров, концепцию. Придумайте красивый самобытный мир. Не изобретайте велосипед, добавьте к этому всего лишь пару интересных новинок. Что у вас получится? Очень хорошая игра. Throne of Darkness. НИМ

Стою я у Фудзи.
Жду, когда рак свистнет.
Отдадут нам Курилы.

Осень.
Скоро уборка риса.
Радикулит.

В продаже с ноября 2001 года!

Тайна Маятника

- Интригующий сюжет и таинственная атмосфера игры
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя героями, используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями
- Более 80 различных помещений и местностей для исследования
- Множество логических загадок
- 18 различных персонажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени

TRECISION
Net-ert@inment

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, пришел в действие. Чудовищное устройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Виктории Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец света.

Рекомендуемые системные требования:
- Windows 95/98/2000/ME
- процессор Pentium II 266
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom драйв
- 3D видеокарта
- MS Windows совместимая «мышь»

WWW.NMG.RU WWW.VKIDS.RU

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Red Faction

Восстание красных скафандров

Павел Шумилов

Вот ты и пробил головой стену.
Что будешь делать в соседней камере?
Станислав Ежи Лец

Издатель	Не объявлен http://www.thq.com/
Разработчик	Volition http://www.volition-inc.com/
Жанр	TPS
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb
Сайт игры	http://www.redfaction.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game660.html
Смотри на диске	обои, скриншоты, тренер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Космический челнок, совсем недавно принадлежавший Ultor Corporation, уносит меня обратно на Землю. В иллюминаторе проплывает пустынная поверхность Марса: дюны, метеоритные кратеры-шрамы, каньоны... И песок. Моря песка. Марсианская пыль до сих пор скрипит на зубах. Даже не верится, что я прибыл сюда всего пару дней назад, настолько лихим аллюром пронеслись события. Однако задание в общем и целом можно считать выполненным. Глава Бюро, человек с дипломатом (конечно, у него есть имя, более того, имен у него множество, но мне привычнее звать его именно так), заинтересовался корпорацией Ultor, монополизировавшей добычу полезных ископаемых на Марсе. Про их отношение к шахтерам было известно давно, в корпорации называли это "умением достигать максимума производительности при минимуме затрат", однако последнее время с Марса стали просачиваться слухи о загадочной эпидемии. Это могло создать проблемы на Земле, и я был под видом наемного шахтера послан разобраться что к чему. В тот момент никто в Бюро не предполагал, во что это выльется...

Hundred Mile High City

Кажется, я забыл представиться. Зовите меня Гордон. Гордон Паркер (не удивляйтесь, такова легенда). Старания лучших пластических хирургов Бюро сделали из меня форменного мачо, операция в клинике микрохирургии глаза избавила от необходимости постоянно носить очки в роговой оправе, а в корпорации выдали красный скафандр, который, помимо общей эстетичности, позволяет неограниченное время находиться под водой. Парень получился что надо, теперь никто не обзовет отставным сельским учителем. Приятно смотреться в попадающиеся изредка зеркала. Внезапно вспыхнувшее буквально на глазах восстание не оставило мне ни возможности спланировать свои действия, ни выбора стратегии, ни даже намека на связь с Центром. Убивай или будь убитым, как в старые добрые времена естественного отбора (хотя кто сказал, что они ушли). А это нехитрое умение комплекс Black Mesa вбил в вашего непокорного крепко. Немудрено, что я оказался единственным выжившим. И завертелось... Из шахт в медицинские корпуса, через научные лаборатории на борт челнока, на орбиту планеты и обратно, в спасательной капсуле, сквозь складские помещения, вентиляционные системы, наполненные водой "карманы", естественные пещеры, тюрьму и базу наемников в главный офис корпорации. Устилая путь трупами.

Zorba The Greek (I'll Kill Ya)

Мой путь почти целиком пролегал через коричневые, серые и бурые кишки корпоративного монстра, исключением стала лишь "кислотная" орбитальная станция, дизайнер которой, перебравший экстази рэйвер, устроил лазер-шоу даже из такой серьезной вещи, как реактор. Ненавижу серость. Этим местам нужно было добавить немного красного. Кровь отлично подошла. Однако если кто-то скажет, что это было легко, я предложу ему прогуляться по поверхности без скафандра. Это тоже легко, если научиться не дышать. Противники умны, хитры и коварны. Они умело "качают маятник", не давая поймать себя в прицел, отлично используют укрытия, отступают для перезарядки или будучи серьезно ранеными. Но по-настоящему жарко становится, когда появляются вооруженные до зубов и закованные в броню с головы до пят наемники. Хотя в группе работать толком не умеют, в этом вопросе "тех" спецназовцев (уверен, вы понимаете, о ком я) так никто и не превзошел. Старый тореадор учил меня всаживать быку шпагу в особое место позади рогов, даже если беснующаяся толпа как один орет: "Не строй из себя

героя, хомбре, коли в легкое!" Этих нужно бить только в голову, иначе смерть, провал революции и показательный расстрел оставшихся повстанцев у стен ближайшего стадиона. Попробуйте, выскочив из камеры без бронекостюма, вынести с одной обоймы автоматическую пушку и пяток разноцветных телепузиков-мерков, и вы поймете, что чувствует загнанная в угол крыса, которой удается-таки уйти от человека с лопатой.

Walk This Land

Временами я чувствовал себя такой крысой, и дело даже не в сидящих на хвосте терьерах и разбросанных повсюду ловушках. Создается странное впечатление, словно весь мир являет собой один гигантских размеров коридор, по которому нужно бежать к финалу. Открываю дверь – меня ждет за ней отряд врагов, нажимаю на кнопку – в сторону отъезжает стальная плита, замечаю необязательный поворот – вознаграждаюсь боеприпасами, броней или аптечками. Возможно, это паранойя, но, как кто-то метко заметил, если у вас паранойя, это еще не значит, что за вами никто не следит. В такие минуты хочется взреветь раненым зверем и пробить головой ближайшую стену. Иногда получается. Однако чаще всего такие действия лишь пустая трата времени и боезапаса к серьезному вооружению. С тем, что девяносто процентов этого мира состоит из сверхпрочного железа, бетона и таинственных сплавов, смириться еще можно. Но когда одна и та же стена без видимых на то причин в определенном месте подвержена разрушению, а во всех остальных чихать хотела на то, из какого калибра в нее выстрелили, это обидно. Другая крайность – огромный скальный массив, копать в котором можно так далеко, что становится непонятно, зачем это нужно, и руки опускаются (если раньше не упрешься в ту же непробиваемую стену). Но, в целом, особенность полезная и временами серьезно помогающая. А как красиво здесь разлетаются разбитые стекла, со звоном обрушиваясь под грохот выстрелов и вопли противников, - просто сказка. Так что все хорошо, это говорю вам я, Гордон, – умная белая крыса с красными глазами.

I Wanna Be Your Dog

Голоса... Голоса окружали меня. Они возникали в голове, требовали, сообщали, иногда помогали советами. Я не удивлялся, все-таки радио – привычная штука в наше время, а камер слежения по стенам понатыкано в избытке. Один из голосов – черный парень, Хендрикс, техник корпорации, искусный хакер, наш человек в сердце врага. Его вклад в дело победы революции огромен, жаль, что сам он не дожил до мига триумфа. Страшная смерть Хендрикса действительно меня расстроила, тогда-то я и начал стрелять в "мирных жителей". К черту политкорректность, не они ли создавали смертельный вирус, лечили охранников, строили эти катакомбы и обслуживали систему планетарной защиты, в результате действия которой едва не был уничтожен флот, посланный нам на помощь с Земли? Непричастных нет, революция – время баррикад и выбора, с кем ты. Второй голос женский, это Эос. Лидер восставших, "заря свободы". Хрупкая девушка, при случае могущая и постоять за себя, взяв в руки пушку помощнее. Ее удалось спасти в последний момент. Не то, что бы Эос была привлекательна, я предпочитаю женщин с двумя глазами, однако желание некоторых взрывать связанных девушек всегда казалось мне предосудительным. Пришлось переквалифицироваться в сапера, освоив новую профессию за минуту. Изучайте английский язык экспресс-методом Гордона Паркера!

"Hack the planet!" – Паркер изучает UNIX

The Boss

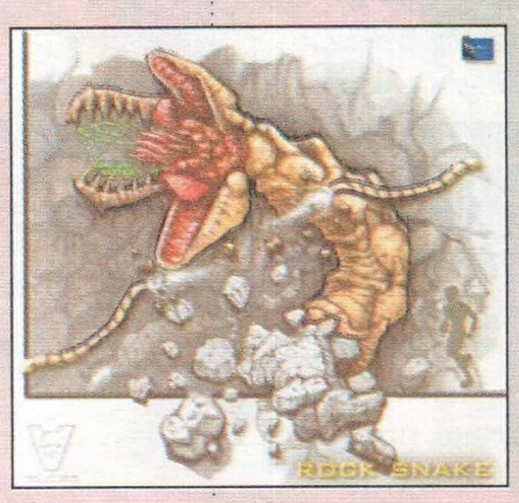
Однако были и другие голоса. Кстати, никогда не понимал привычки злодеев вести с жертвой долгие разговоры перед тем, как убить ее. Сперва убей, потом поговорим, а то, не поймавши белого лебедя, слюной захлебываешься. Все это выглядело, как попытка делать хорошую мину при плохой игре. "Еще шажок, Паркер, и ты попался!", "Я специально заманил тебя сюда", "Сейчас тебе будет больно", "Как тебе мои зверюшки?" Кстати, зверюшки были ничего, заставили поностальгировать, напомнив Black Mesa, – то ли мутировавшие когтистые щупальца, то ли Barnacle, начавшие расти в другую сторону и позеленевшие. Порадовал Капек, злодей и создатель вируса. И как противник он оказался куда серьезнее, чем предводительница наемников Масако, прежде всего за счет своего оружия-молнии. Да и у меня на момент рандеву с ним арсенал был куда скромнее.

Guns 4 Show, Knives 4 A Pro

Что до арсенала, то с ним на Марсе все было в ажуре. Изрядное количество смертоносных игрушек, большинство из которых привычны в обращении и во-

Катание по окрестностям на Armored Personnel Carrier доставляет море удовольствия

просов не вызвали. Правда, разнообразие это, по большому счету, липовое, так как реально используются лишь несколько видов. Для ближнего боя – тяжелый пулемет в стычках с наемниками и штурмовая винтовка в остальных случаях; на дистанции – пара снайперок по вкусу пользователя плюс пара ракетниц. К первой ракетнице катастрофически не хватает зарядов, из второй стрелять по врагам бессмысленно: splash-damage мизерный, а от неторопливых снарядов те легко увертываются. Если бы не механизм самонаведения, использовалась бы только как землеройный инструмент вкупе с гранатами и взрывпакетами. Любопытен еще огнемет, помогает разбираться с опрометчиво сгрудившимися в кучу противниками. Те, правда, отличаются поразительной огнеупорностью и продолжают стрелять, даже испуская истошные предсмертные крики. Гвозди б делать из этих людей, я так не смогу, пожалуй. Все остальное – металлолом, отягощающий карманы. Особняком стоит Rail Driver, мой любимец. Оружие настоящих ковбоев, однозарядный шотган-слонобой, бьющий сквозь стены и оснащенный тепловым прицелом для обнаружения засад и зачистки закрытых помещений снаружи. Как следствие, приходится "качать маятник", даже убежав от врагов за угол, потому как те не прочь ответить взаимностью и шмальнуть сквозь стену или закрытую дверь.



Но не все коту масленица, периодически экономного Гордона лишали оружия, заставляя заниматься не свойственным ему делом – прикидываться мирным клерком, врачом или политзаключенным. И если с последним занятием не поспоришь (наступать на одни и те же грабли - наша наследственная черта), то в остальных случаях все как-то натянуто. Не надо объяснять мне, ветерану первой войны с Xen'ом, что там много охраны, – дайте пушку и все умрут! Так ведь нет. Приходится рассчитывать маршруты движения патрульных, скрываться от видеокамер и стыдливо прятать личико от всех встречных. Так я выкрал Грифона, высокопоставленного чиновника корпорации. В другой жизни это зовут thief-style.

Паркер и Эос, фото на память

Man Machine

Привычный процесс перемещения на своих двоих временами разбавлялся лихими кавалерийскими наскоками, когда удавалось оседлать какое-либо транспортное средство. Это вам не жалкая дрезина, катающаяся взад-вперед по рельсам, здесь куда веселее. На земле, в небесах и на море Гордон Паркер – универсальный солдат и механик-водитель, командир ПЛ и штурман "летающего танка", бортстрелок и Анка-пулеметчица. Особенно понравился рейд на джипе за пулеметом, когда вел один из дружественных красных скафандров, – эх, тачанка-марсианка... Довелось рассекать и сидя за рулем того же джипа, и на броневике, и в батискафе по затопленным кавернам, и на истребителе (жаль только, что на открытое пространство так и не выпустили, занимался штурмовкой в пещерах и помещениях). И давить, давить, давить – к чему тратить драгоценную амуницию, если один поворот руля избавляет от кучи проблем и в полной мере дает выход деструктивным инстинктам. После таких поездок канатная дорога и подземка показались серой обыденностью. Билет до конечной, пожалуйста. Девушка, уступите место ветерану.

Обезвредить за 45 секунд; правда, вам эта картинка не поможет, код каждый раз генерируется случайно

It's Been Emotional

Итак, все кончено. Челнок лег на курс, немногочисленные пассажиры любуются черными просторами космоса, а может, просто спят, привалившись лбами к иллюминаторам. Надеваю наушники и устраиваюсь в кресле поудобнее, дорога легче, когда с тобой в ногу идет песня. Это снова саундтрек к великолепному фильму Гая Ритчи "Карты, деньги, два ствола", музыка из которого послужила таким удачным фоном к моему рассказу. И как там сказал Большой Крис, "it's been emotional"? В яблочко, Крис. Это были захватывающие два дня, насыщенные действием, практически непрерывный мощный драйв, неконтролируемый выброс адреналина. Возвращаться нет ни малейшего желания, но есть что вспомнить. Вам тоже стало интересно? Что ж, Марс ждет. Вы не будете разочарованы.

СкутерПрофи

крутой заезд

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Pentium 266 и выше
Win 95/98/Me
32 Mb оперативной памяти
150 Mb свободного пространства на жестком диске
Восьмискоростной CD-ROM
Direct*7.0 с 3d видеокартой
Клавиатура и мышь

Новая чумовая игра для любителей адреналина, скоростной 3D action Скутер Профи.

Вы готовы побить все мировые рекорды в одиночных гонках на самокатах?

Двадцать два уровня с захватывающими и полными опасностей и тупиков трассами. Будь то городские улицы, доки побережья, супермаркеты - только скорость, внимательность, маневренность ведут к победе и финальному - сверхсложному и опасному уровню "Экстрим".

- **Тренировочные, трюковые и скоростные уровни**
- **Масса возможных маневров и трюков - каскадеры отдыхают**
- **22 основных трассовых уровня**
- **12 экстремалов готовы к рекордам и подвигам**
- **5 разных видов самокатов**
- **Роковый саундтрек**

127566, Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, оф. 515
Тел.: (095) 903-80-98 Тел./факс: 903-30-50
E-mail: sale@nmg.ru

FUSION DIGITAL entertainment

WWW.NMG.RU WWW.VKIDS.RU

NMG NEW MEDIA GENERATION

Zax: The Alien Hunter / Зак – охотник с другой планеты

Потомки Громады

Илья Николаевич

Издатель в России	Руссобит-М http://www.russobit-m.ru/
Издатель	JoWood http://www.jowood.com/
Разработчик	Reflexive Entertainment http://www.reflexive.net/
Жанр	Arcade
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 300, 32 Mb
Сайт игры	http://www.zax-game.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты, обои, тренер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения от 5 до 15 минут
Сложность средняя
Знание английского не требуется

В наше неспокойное время найти хорошую аркаду ой как непросто: не делают их больше серьезные разработчики. Дескать, не наше это дело, неприлично это. Мы, говорят, лучше какую-нибудь RPG заумную сваяем или очередной мод для очередного модного движка напишем – оно и прибыльнее, да и почету со славой больше. Однако находятся, находятся истинные энтузиасты своего дела, которые умудряются практически из ничего рождать маленькие, карманные шедевры местного значения, являющиеся бальзамом для души каждого аркадника, обремененного тяжким консольно-аркадным (в смысле консольно-автоматным) прошлым. Сегодня на ваше рассмотрение предлагается нечто под названием Zax: The alien Hunter, продолжатель славных традиций Громады и бесконечной череды Strike-ов. Встречайте! Цветами и песнями. На оркестре можно сэкономить.

Crash-Boom-Bang

Заком зовут некоего безносого товарища, широко известного в своих узеньких кругах. Известность ему принесла неуемная жажда наживы и соответствующая профессия – bounty hunter, по-русски – охотник за удачей. Космический пират, спасатель, грузчик и военнослужащий у себя же на службе. В общем, товарищ веселый, живущий свободно и на широкую ногу.

Жил, значит, себе Зак широко и привольно, летал рядом с какой-то планетой на своем любимом звездолете, обладающем, к слову, приятным голосом и сногсшибательным чувством юмора. Но, вот незадача, в процессе пересечения территориальной границы этого самого космического тела кто-то нечаянно на вышеуказанную планету немножко уронил Зака. Вместе с кораблем. Делать нечего – надо идти разбираться. А тут – стандартные туземцы с легендой о судьбоносном спасителе, упавшем со звезд, и враг-поработитель в лице страшного киборга Ома, постепенно превращающего живое пока еще население планеты в бездушные машины. Да и кораблю без ремонта уже никуда не полететь. В общем, все как у людей. Пойдем вершить правосудие. Ну и подзаработаем немного – планетка-то богатая...

О компьютерах и оружии

С точки зрения аркадной классификации Zax является прямым потомков Strike-ов сотоварищи. Top-Down перспектива, бегаем, выполняем прихоти бортового компьютера, много стреляем.

Поскольку основная проблема у нас – починить корабль и покинуть негостеприимную планету к чертовой матери, то все задачи в основном будут направлены на доставку в трюм посудины разнообразных расходных материалов. Ну а в процессе, конечно, мы, как всегда, спасем хороших и накажем плохих. Компьютер держит Зака в курсе последних событий, рассказывает, где и что в очередной раз взорвалось и почему теперь придется обходить всю карту в поисках какой-нибудь фигни. Надо отдать ему должное - полезную информацию он тоже сообщает, не забывая информировать о поступлении в техотдел схем нового оружия.

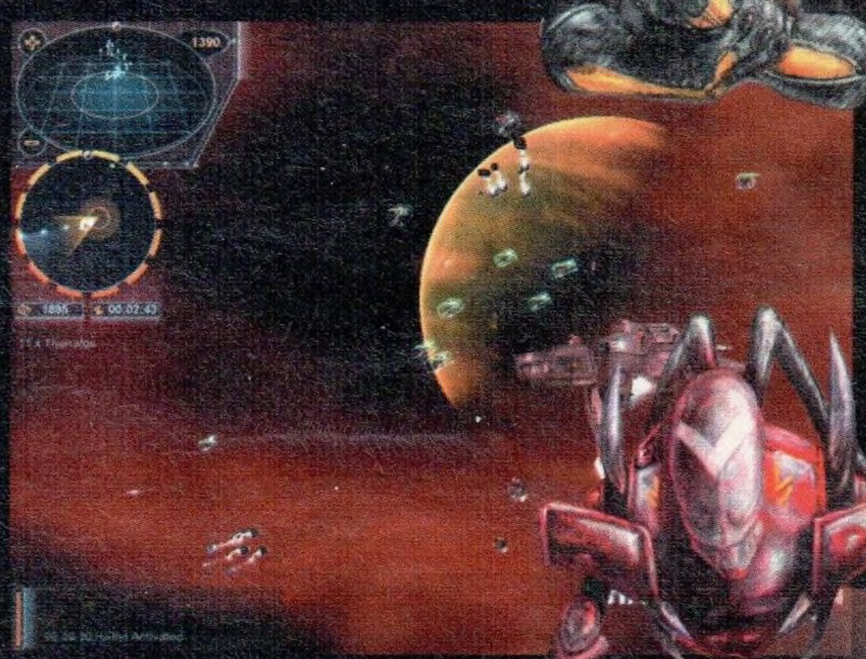
В Zax, кстати, применена довольно оригинальная концепция обретения этого самого оружия. Дело в том, что, следуя железной логике, разработчики не стали разбрасывать в джунглях лазерные пулеметы и плазменные базуки, а также различные к ним боеприпасы. Вместо этого они то тут, то там набросали кучки железной руды и энергетических кристаллов. Подбирая этот хлам, мы становимся потенциальными владельцами целого арсенала: стоит только доставить ценный груз на корабль, и там, по имеющимся в наличии чертежам и схемам, изготовят все, что пожелает наша милитаристская душа. Включая плазменные огнеметы (хорошо) и запрещенные Женевской конвенцией противопехотные мины (плохо, Женевскую конвенцию нужно уважать и чтить).

Не шедевр, но...

Визуально все выполнено на неплохом уровне. До Громады, моего личного и бессменного фаворита, этому делу никак не дотянуть, однако красота, шарм и разнообразие (в высоком разрешении и при большом скоплении цветов, конечно) присутствуют, что очень благотворно сказывается на настроении эстетствующего аркадника. Единственное нарекание – некоторое однообразие в рядах противника. Не больше десятка различных киборгов, роботов и саблезубых кабанов за всю игру – это, согласитесь, маловато. А в целом: хорошая аркада, обязательная к приобретению каждой уважающей себя домохозяйки. Где еще вы найдете столько юмора, всего лишь чуть-чуть осмысленного действия, а также много-много пиротехники на одном диске?

Деревня туземцев в руках врага

Включая плазменные огнеметы (хорошо) и запрещенные Женевской конвенцией противопехотные мины (плохо, Женевскую конвенцию нужно уважать и чтить)



- Новые возможности жанра RTS
- Однопользовательский и многопользовательский режимы игры
- Возможность одновременно вести до трех межпланетных битв
- Апгрейд участников битвы на каждом новом уровне
- Доступный пользовательский интерфейс
- Продвинутый 3D движок
- Великолепная 3D графика
- Потрясающий саундтрек, изменяющийся с развитием игровой ситуации
- Опора на эмоциональный план в битве

СТАРМАГЕДДОН

Взрывы планет, разрушения миров, космические баталии и миллионы сверкающих звезд... Три цивилизации сталкиваются в битве на просторах вселенной. Человечество поручает руководство военными действиями своей космической флотилии трем лучшим сандайверам - феноменам новой эпохи. Эти люди способны телепатически связываться с Центральным Компьютером и управлять через него армадой кораблей-гигантов. Именно от сандайверов и их мастерства зависит судьба нашей цивилизации.

Минимальные системные требования:

- Windows 95/98/2000/NT
- Intel Pentium 3 или AMD Athlon
- 128 Мбайт ОЗУ
- CD-ROM драйв
- 3D видеокарта класса G-Force
- звуковая карта
- клавиатура и мышь

WWW.NMG.RU

WWW.VKIDS.RU

Lemon INTERACTIVE

NMG NEW MEDIA GENERATION ™

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Венец эволюции

Издатель	Ubi Soft (http://www.ubisoft.com/
Разработчик	Visiware (http://www.visiware.com/)
Жанр	TPS
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III, 96 Mb RAM, 3D-уск.
Сайт игры	http://www.visiware.com/site/en/accueil_flash.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

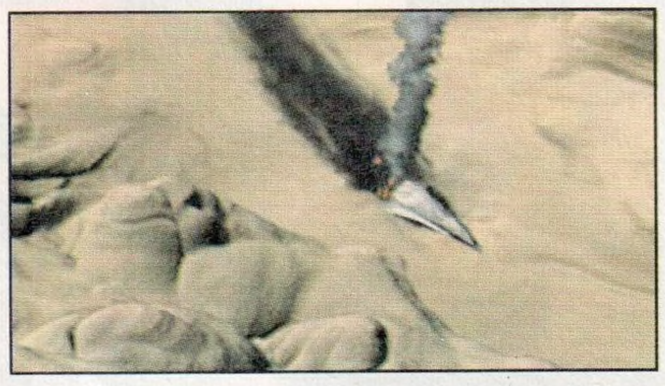
Рейтинг 6.4

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Противостояние видов

Андрей Щур

"Откуда мы знаем, что цель природы - создать товарища Амперяна? Может быть, цель природы – это создание нежити руками товарища Амперяна."
Братья Стругацкие. Понедельник начинается в субботу.



с провалом киноримейка. Тем более что она сделана по мотивам старого, оригинального фильма.

В общем, целом и частном завязка сюжета, как, впрочем, и заставка игры, почти полностью повторяют начало той старой картины. Четыре американских астронавта отправляются в далекое космическое путешествие, тихонько посапывая в криокамерах. В результате непредвиденного сбоя бортовых систем навигации судно, не поставив в известность дрыхнущий экипаж, изменило курс. Потом, когда корабль начал входить в плотные слои атмосферы некой планеты, господин случай решил, что самое время для какой-нибудь внезапной фатальной поломки. Сказано-сделано - и вот уже еле продравшие глаза космонавты поставлены перед фактом скорой и очень твердой посадки. Неуверенно пробормотав "караул", личный состав, недосчитавшись одного члена команды, бросился собирать чемоданы. И в праздничной предкатастрофной суматохе никто не заметил на панели управления маленькое цифровое табло, скромно сообщавшее прошедшее с начала полета время...

Святое невежество

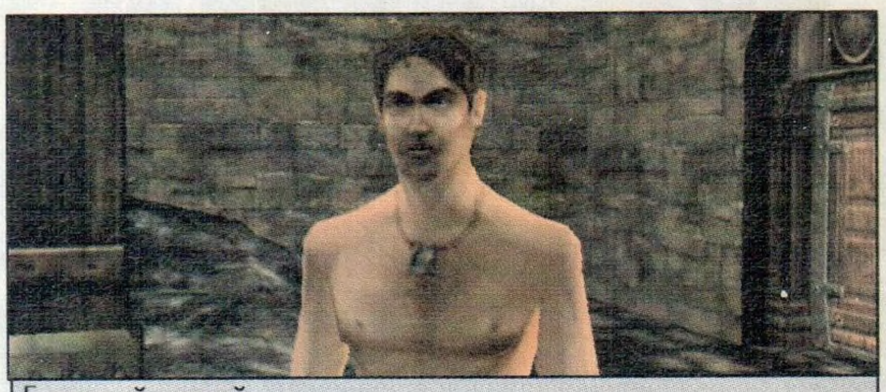
Жаль, нет уже той интриги. Мы с самого начала прекрасно знаем, что злосчастные астронавты умудрились вернуться на Землю, но только постаревшую на 2000 лет. Две тысячи лет не так уж и много в космических масштабах, но для кардинального пересмотра эволюционной линии вполне достаточно. В результате глобальных войн человечество потихоньку вернулось в родоплеменное состояние пещерности, уступив пальму первенства обезьянам. Но американский космический герой и просто рубаха-парень Улисс, опрометчиво брошенный не узнавшими в нем Будущего Спасителя Человечества обезьянами в жалкую темницу, о такой расстановке сил ничего не знал. Он просто решил расставить все закорючки над "й", какими помнил их еще до своего отбытия. Другими словами – он решил навалять местным макакам люлей и переселить человеческих туземцев обратно в города.

Дарвинизм не пройдет!

Чарльза Дарвина не зря считают одним из величайших обидчиков рода человеческого. Подумать только! Он доказывал, что мы произошли от обезьян, в то время как каждый из нас твердо знает, что уж лично он-то произошел от мамы с папой и никак иначе. Нельзя, конечно, утверждать, что такое отрицание принадлежности к семейству приматов переросло в открытую неприязнь к братьям нашим меньшим (точнее, вероятным прапрадедушкам), но какой-то осадок при взгляде на них чувствует почти каждый человек.

Что не замедлило проявить себя в литературе. Вышедший во второй половине шестидесятых роман Пьера Булля "Планета Обезьян", в котором концепцию Дарвина поставили, ну, скажем, на уши, мгновенно стал бестселлером и изрядно поволновал западную публику, не готовую к такого рода литературным экспериментам. А появившаяся в 1968 году экранизация романа сразу же перешла в разряд блокбастеров.

Даже многочисленные низкобюджетные продолжения, выходившие вплоть до 1973 года, не смогли затмить всемирную славу фильма. И вот теперь, через 35 лет после появления "Планеты", компания FOX Interactive решила возродить некогда культовое творение французского фантаста, предоставив на наш суд новый киношный взгляд на "Планету обезьян", а также компьютерную игру с аналогичным содержанием.



Главный герой

Подруга главного героя. Отсутствие одежды ее совсем не портит

Блок-бастард

Давайте договоримся сразу: не будем здесь ругать и пинать то, что в результате вышло на экраны из-под рубанка Голливуда. Оно того не стоит. Лучше рассмотрим игрушку, появление которой так неудачно совпало

Рыцарь в тигровой шкуре

Управление нашим безволосым другом осуществляется исключительно с клавиатуры - сказывается одновременная разработка с версией для PlayStation. Использовать не так что бы очень удобно, но терпимо. Типично ларокрофтовский вид "сверху/сзади" в игре воспринимается не с радостным оживлением, но легким раздражением - согласитесь, спортивная фигурка в обтягивающих шортиках может дать сто очков форы угрюмому мужику в набедренной повязке, упорно отказывающемуся надеть что-нибудь поцивильнее. Зато наш друг может, в отличие от вышеупомянутой недогимнастки-гиперфеминистки, присев на корточки, прислушаться на предмет наличия за углом врага. Это нововведение иногда бывает очень кстати, так как позволяет сначала определить, есть ли кто-нибудь за поворотом коридора, а уж потом с диким гиканьем вылетать из-за угла и вламывать кому-нибудь по шерстяному лбу аккурат промеж ушей.

С одной стороны, довольно честно - это вам не абсолютно читерское заглядывание за угол a la "Soldier of Fortune", с другой - игрок получает приятное преимущество над абсолютно глухими обезьянами. Они, к тому же, и видят очень плохо: бегаешь себе спокойно в другом конце зала и ни одна из горилл-стражников на тебя не реагирует.

Но вот в чем человек определенно проигрывает хвостатым, так это в нюхе. Иначе я не могу объяснить тот странный факт: даже если подкрасться к какому-нибудь скучающему бабуину со стороны, противоположной лицу, тот при нашем приближении все равно развернется и начнет обиженно махать кулаками. Чуют, паразиты, что человечинкой запахло!

Как это было

В начале игровой процесс приятно удивляет. Этакая смесь хайдания по углам, собирания всяких плюшек и драк с солдатами один на один. Первый уровень - медицинский центр, в котором ставят опыты над людЯми. Из него надо сбежать, не подымая лишнего шума. Нет, это не Commandos, здесь не надо "искать бреши" в уровне, зачищая его от врагов. Продвижение по сюжету напоминает езду на паровозе - петляет, а свернуть не дает. Тут пристукнем гориллу, там возьмем нож, здесь нажмем на кнопку - все просто и понятно, часто даже весело. Встречающиеся паззлы сначала не требуют особых затрат серого вещества. Но только сначала.

Затем начинается... "Планета Обезьян" превращается в какое-то "Подземелье Обезьян". После медицинского центра наступает очередь заброшенного храма, потом гробниц, потом подземелий, потом шахт. Прохождение превращается в ползание по здоровым уровням в попытках разгадать, в какой закоулок эти хитромозгие разработчики запихали очередной айтем для паззла. Количество врагов сокращается до редких стычек, становится скучно и грустно. И некому морду набить в минуту душевной невзгоды.

По счастью, Улисса уровню к девятому снова выпустят на поверхность, где игра снова приобретает динамизм. Особенно мне понравился момент, который можно назвать как "Counter-Strike наоборот": на одном из уровней, представляющем собой одно большое здание, нам надо пролезть на верхние этажи по внешней стене. При этом в нас целится снайпер с соседнего здания, и видим мы себя через его прицел. Если постоянно двигаться, то снайпер по нам "мажет" - мы видим фонтанчики пыли, взлетающие рядом с Улиссом. Прикольная и нестандартная задумка.

Про сам сюжет распинаться не стоит - это вам не Пьер Булль. Мы - мессия (по мнению людских племен) и прыщ на неприличном месте (по мнению обезьян). Все остальное - вариации на тему.

Подойдите ближе, бандерлоги...

У обезьян строгая иерархия. Если это гориллы – быть им солдатами. Шимпанзе записаны как научные сотрудники, благо похожи. Орангутанги проходят по категории старших научных сотрудников, местами даже докторов наук. Но вот за что бедных бабуинов с их мудрыми лицами записали в спецназ, мне непонятно. Неужели они на самом деле по природе такие злобные?

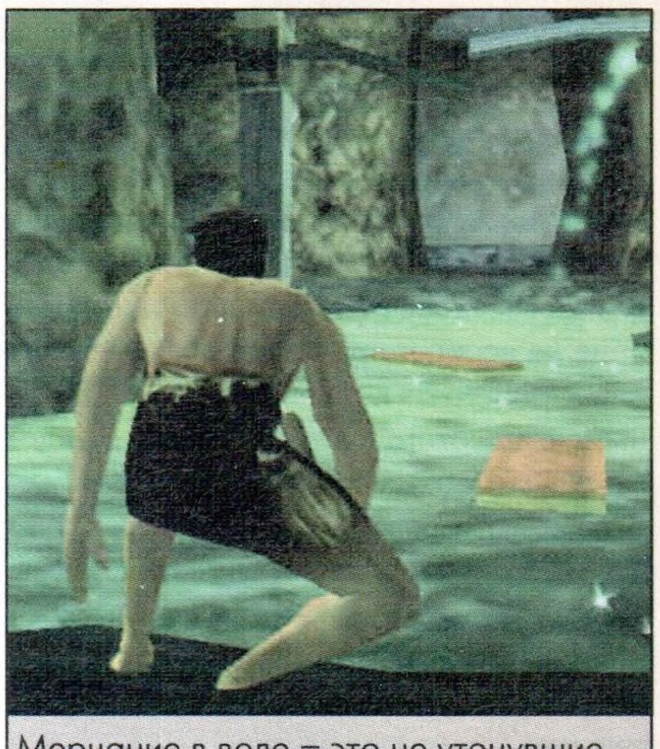
Кстати, мочить нужно всех обезьян. Не верьте милым шимпанзе, когда они, забавно прикрывая лапками лица, бормочут что-то вроде "не бей меня, о Большой Белый Человек". На слезу давят, сволочи, а сами к кнопке алярмы тянутся!

Оружие в игре сбалансировано довольно странно. Первой находится уже упоминавшаяся дубинка, которая и остается самым убойным оружием до конца игры. Наш герой знает всего одну комбу - бум, шмяк и добивающий хрясть, но этого, как правило, хватает всем. Потом появляются и нож, и кочерга, и разные виды огнестрельного оружия, включая автомат (чтобы пострелять, надо переключиться в режим от первого лица, здесь-то больше всего и сказывается отсутствие управления мышью). Но все эти орудия ничто по сравнению с дубиной народной войны - нож имеет меньший радиус действия, а все огнестрельное оружие валит хорошо если с пятого попадания, что при отсутствии раздельной системы повреждении делает пушки практически бесполезными. А вот дубинка - бум, шмяк, хрясть и пошел дальше. Выбор профессионалов.

Книга джунглей

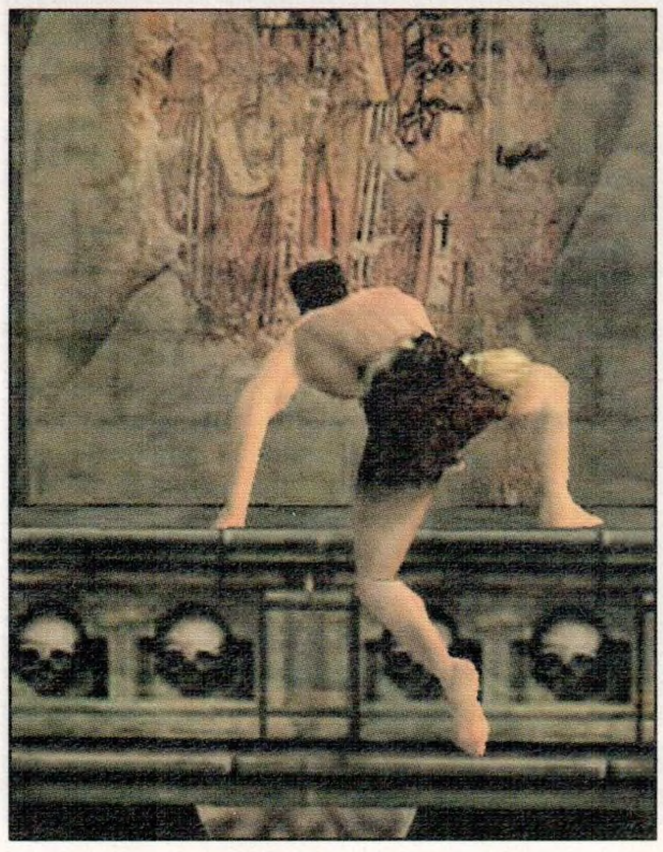
Часто случается, что игра, вышедшая по мотивам фильма, не держит его марку, является страшной гадостью и вообще возмущает до глубины души. Но в нашем случае все наоборот: если новое изделие американского конвейера не вызывает никаких положительных эмоций в принципе, то игра на его фоне смотрится вполне удобоваримо. Это отнюдь не хит сезона, это просто добротно сделанная экшен-адвентюра с рядом интересных фишек. Игра, навевающая воспоминания с том, что когда-то были хоть немного интеллектуальные фантастические фильмы.

НИМ



Мерцание в воде – это не утонувшие светлячки, а 220 вольт

Бэмс! Вот и еще одному мозги вправили...



Никита Кареев

Не какой-нибудь там “стойкий оловянный”!

Издатель	3DO http://www.3do.com/index.html
Разработчик	NWC http://www.nwcomputing.com
Жанр	Arcade
Требуется	Pentium II 266, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300+, 64 Mb
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 4.0

Время освоения: от 5 до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

“Модельный ряд” уважаемой компании 3DO хорошо продуман. Верхняя категория представлена бессменным хитом последних лет в лице Heroes of Might and Magic. Затем идут проверенные временем Might and Magic. И, наконец, в качестве фирменного ширпотреба представлен пресловутый Army Men. Надо заметить, что тут имеет место быть даже некоторая ирония. Солдатик-то пластмассовый! Не какой-нибудь “стойкий оловянный”, изготовленный в ничтожном количестве путем высококачественного литья! Нет, и тут у нас заводская штамповка, щедро украшенная кривыми заусенцами, различными видами брака и прочими мелкими радостями удешевленного до предела производства. А иначе он затрат не окупит.

Благородное задание - вернуть поезду батарейку

Суровый экшен? Детский лепет?

Бесконечная игрушечная история

Вообще-то, одного скриншота из игры, вкупе с названием очередной серии, вполне достаточно для того, чтобы сказать о новой Army Men практически все. Что же поделать, если все давнишние безобразия серии повторяются здесь в точности до байта? Взять хотя бы гениальный в своей простоте сюжет: войска зеленых заполучили новое супероружие – пластмассовый вертолетик, с помощью которого они почему-то должны победить всех своих многочисленных врагов, а враги в ответ решили сами навалять зеленым наглецам. Славненько придумано. С душой. Мы, кстати, за зеленых на этом самом вертолетике и воюем...

Процесс игры описывается столь же кратко. Можно, конечно, вволю поглумиться над подопытным, сравнивая его, скажем, с древним Desert Strike’ом, но зачем? В игре почти каждая деталь намекает либо на наивную “детскость”, либо на бессовестную “бюджетность” игры. Нам достался ужасного вида летательный, с позволения сказать, аппарат (вертолетик), постреливающий по наземным целям и собирающий, аки пылесос, разные полезные бонусы. Простецкие аркадные задания приличия ради прячутся за формулировками типа “противник развернул новую базу, надо бы свернуть” или “мы отступаем, но ты останешься и примешь атаку на себя”. Противниками выступают доблестные войска синих, серых и бежевых солдатиков, а также вездесущие насекомые, занимающие в конфликте положение нейтральных агрессоров. Поле боя обычно представляет собой какую-нибудь замусоренную детскую площадку или заурядный дворик, пестреющий оттенками разноцветных пластиковых изделий. По земле колесят различные танчики и милитаризированные паровозики, тут и там торчат вышки и ангары из детского набора “Юный стратег”, а между всем этим снуют корявые фигурки как бы солдатиков. Добавьте ко всему этому возможность выбора разных моделек вертолета и новых ко-пилотов, и у вас будет полная картина всего того, что есть в новом Army Men.

Зеленые против бежевых: теперь в три четверти

Выпущенные на волю жуки атакуют базу врага. Впрочем, на этом месте могла бы оказаться и ваша база.

Мой Chinook на территории врага. Но больше лететь некуда!

Кстати, еще одно эпохальное новшество: знатный спрайтовый движок в 256 цветов прошлых серий был заменен 16-битным полигональным. Дизайнеры, правда, сильно себя не утруждали, но факт налицо.

Свободу лабораторным крысам!

Сдается мне, что 3DO в тайне проводит над всеми нами какой-то бесчеловечный эксперимент. Типа “сколько одинаковых серий игры можно выпустить до того, как ее рейтинг достигнет 1” или “бесконечные римейки и их влияние на неокрепшую психику ребенка, пересевшего из коляски за персональный компьютер”. Остается только надеяться, что у этих беспринципных экспериментаторов тоже есть дети и когда-нибудь родительские чувства подскажут им, что у принципа “детям – халтуру” есть все-таки недостатки. Маленькие такие недостаточки, малюсенькие-премалюсенькие...

По заявкам трудящихся

В последнее время читатели стали все чаще высказывать претензии к стратегическому разделу и ко мне лично. И основной претензией является отсутствие оперативности. Не могу не согласиться, что это действительно так, только виноваты в этом не мы, а коварные разработчики. Вот, например, сегодня должен быть сдан последний материал в ноябрьский номер, а как раз завтра в мои руки попадет долгожданная третья "Цивилизация". И получится, что рассказать вам о ней мы сможем только в декабре, то есть почти через два месяца после появления игры в продаже. Чтобы хоть как-то сгладить остроту проблемы, решил я поставить в номер еще одно превью по игре, окончательное, так сказать. Поскольку в нем использованы самые последние материалы с сайта игры, можно его считать предварительным обзором, основанным не на личных впечатлениях, а на словах разработчиков.

Между прочим, когда нам удается заполучить через наших отечественных локализаторов полную версию какой-то игры до ее релиза, этот самый релиз обычно тут же откладывается. Так было с Jagged Alliance 2: Unfinished Business: мы успели опубликовать гайд, а игра в продажу поступила только через месяц. Теперь та же история приключилось с адд-оном к "Казакам". Обзор был в прошлом номере, а игры что-то все не видать. Нет, я решительно начинаю верить в свое мистическое влияние на игровую индустрию, причем исключительно в негативном плане.

Выражается оно, в частности, в том, что стоит мне "положить глаз" на какую-то разрабатываемую игру, как тут же с ней начинаются всякие неприятности. Например, выход Silent Hunter II задерживается уже на целых два года. Зато Sub Command, которого я вовсе не ждал, появился в строго оговоренные сроки. Скажу уж пару слов об этой игре, как-никак могу о ней судить с точки зрения профессионала.

Это не симулятор ПЛ, а симулятор тренажера ПЛ. То, чем вам приходится заниматься в игре, весьма похоже на работу командира ПЛ, но вот то, как вам этим приходится заниматься, весьма далеко от реальности. Для сравнения возьмем любой авиасимулятор. Там все более-менее похоже на реальность. То, что вы видите перед собой на экране, приблизительно соответствует тому, что видит летчик. Приборы и органы управления тоже весьма близки к реальным. Летчику для увеличения скорости самолета нужно передвинуть соответствующий

рычаг, и игрок в симуляторе двигает какой-то рычажок. Летчик видит это самое увеличение скорости на каком-то приборе, и у игрока в симуляторе есть соответствующий прибор. На ПЛ же данная операция выглядит совершенно иначе – если командиру понадобится иметь какую-то определенную скорость (вообще-то, как это не парадоксально звучит, скорость командира мало волнует), он должен скомандовать на пульт ГЭУ держать столько-то оборотов. Потом запросить штурмана, какая получилась скорость, прикинуть, сколько оборотов нужно прибавить или убавить, и дать соответствующую команду.

Короче говоря, управление ПЛ - дело коллективное, в игре же (не только в Sub Command, а в любой игре про подводные лодки) этого совершенно не чувствуется. Все происходит примерно так же, как в кабине самолета: нужно изменить скорость – двинул рычажок и готово. Даже доклады членов экипажа как-то не очень помогают ощутить атмосферу ПЛ. Зато как раз очень помогают ощутить атмосферу специального командирского тренажера. Вот там-то все происходит именно так, как это отражено в игре.

Однако что-то я отвлекся, заехал в соседний раздел со своими рассуждениями. А там, между прочим, есть прекрасный обзор этой игры, под каждым словом (ну или почти под каждым) которого я готов подписаться. Хотя и остаюсь при своем особом мнении.

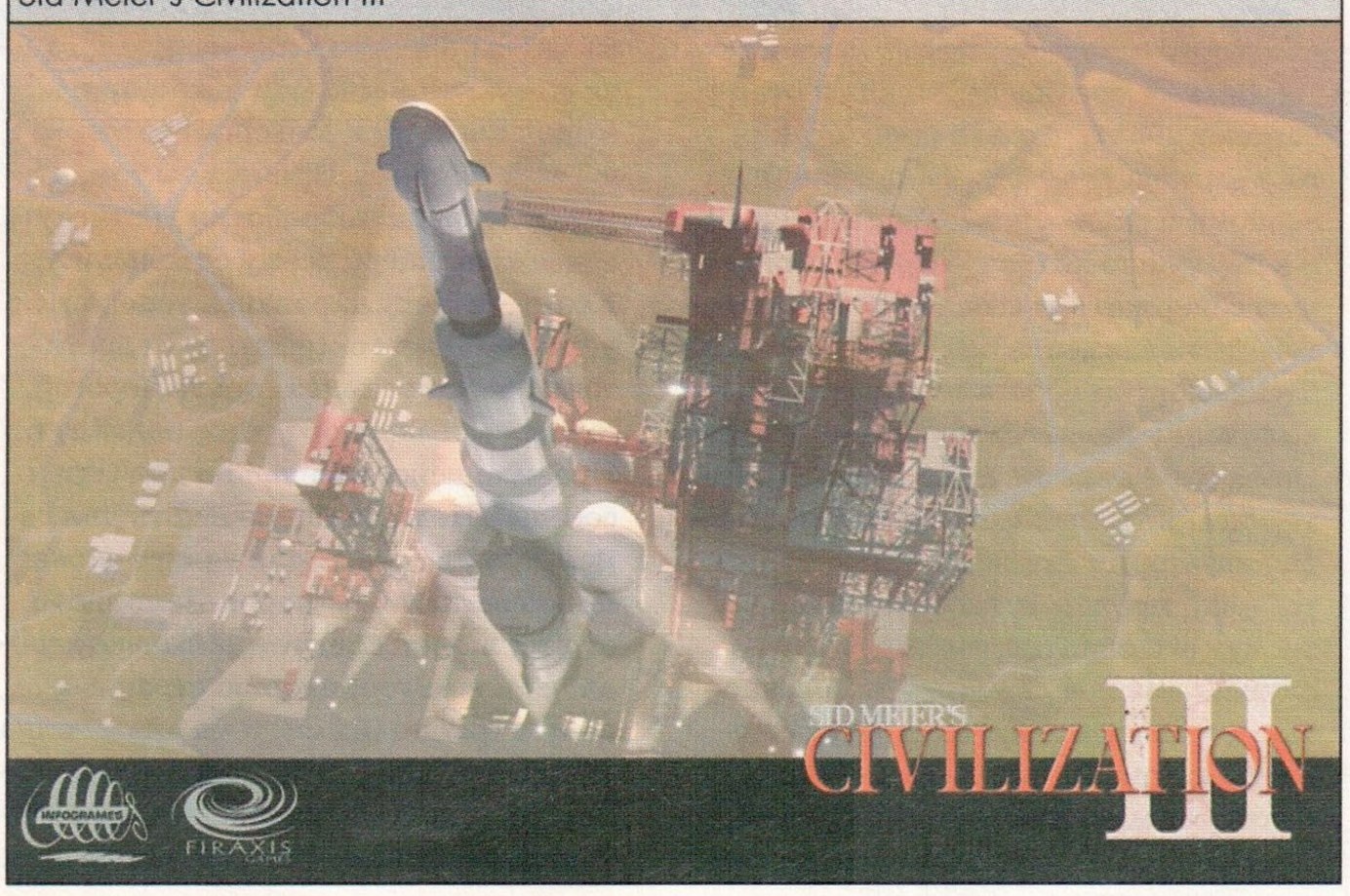
Пара слов о содержании раздела. Разработчики раздумали впадать в зимнюю спячку и вывалили на нас целую кучу релизов (причем несколько штук прямо перед сдачей номера в печать). Так что в этом номере рассказывается об играх на все вкусы.

Да, между прочим, среди высказанных мне читателем претензий были и такие – слишком часто я упоминаю о Цивилизации и о своей службе на флоте. И вот в этом своем "Слове" я умудрился рассказать и о том, и о другом. А между тем, все никак не выполню своего обещания рассказать о клонах и о том, чем они хороши. Ну и ладно, в следующий раз обязательно расскажу.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Sub Command

Sid Meier's Civilization III



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

И сказка станет былью

Павел Шумилов

Издатель	Infogrames Entertainment http://www.infogrames.net
Разработчик	Firaxis Games http://www.firaxis.com
Жанр	Strategy
Дата выхода	IV квартал 2001 года
Сайт игры	http://www.civ3.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты, обои, скринсейвер

Илиада, Платон, Марафонская битва, Моисей, Венера Медицейская, Страсбургский собор, французская революция, Гегель, пароходы и т.д. – все это отдельные удачные мысли в творческом сне Бога. Но настанет час, и Бог проснется, протрет заспанные глаза, усмехнется – и наш мир растает без следа, да он, пожалуй, и не существовал вовсе.
Генрих Гейне

"Навигатор" неоднократно писал о Sid Meyer's Civilization III, так что пространные рассказы о первой "Циве", Сиде Мейере и его вкладе в стратегические игры, пожалуй, неуместны. Не будем размазывать мысли по странице и перейдем к разговору о проекте, который, кстати, уже в стадии бета-тестинга. Релиз не за горами, информации много, так что слушайте (вариант – читайте) и не говорите, что не слышали. Встречать великую Игру нужно во всеоружии.

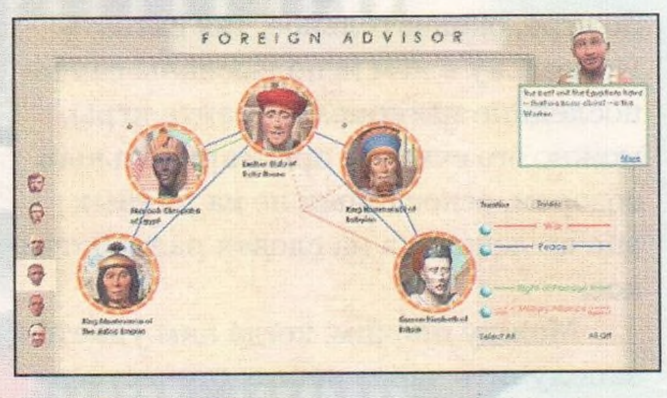
Экономика

Всякий президент, вождь и отец народов знает, что для процветания государства необходима надежная экономическая основа. Тогда можно и в науку вложиться, и армию могучую содержать, и соседей дешевыми товарами завалить по самую маковку. Фундаментом небоскреба нашей цивилизации является добыча ресурсов. Они в игре делятся на обычные, стратегические и предметы роскоши. Первая категория – золото, пища и "щиты", или производственные мощности, тут все понятно, третья группа служит для повышения уровня счастья сограждан, а вот со стратегическими ресурсами все сложнее. Их существует много видов, каждый необходим для производства определенного типа войск. Но, даже умея обрабатывать бронзу, не удастся усилить армию фалангами, если под боком нет месторождения. А чтобы обнаружить его, нужно сначала изучить соответствующую технологию, добыча руды пойдет уже автоматически. Впрочем, не отказываться же от ядерной дубины только потому, что map generator не снабдил нас залежами урана, верно?

Торговля

На помощь приходит торговля. Она играет в Civilization III столь важную роль, что игре впору назваться симулятором купца и отправиться в одну корзину к Merchant Prince и Trade Empires. Прелесть в том, что такая глубина проработки достигнута вовсе не в ущерб всему остальному. Канули в Лету караваны, теперь для установления торгового пути достаточно соединить два города дорогой, гавань или аэропорт тоже подойдут. Правило действительно и для стран-соседей. Недостающую нефть для самолетов или сталь для танков можно приобрести у партнеров. Защищать от вторжения следует не только города, но и всю территорию страны от самых границ (их система аналогична Alpha Century), чтобы агрессор не отсек нас от стратегически важных месторождений и не оседлал торговые артерии (отрезанный город выпадает из товарооборота и перестает приносить доход в казну). Конечно, мудрый правитель постарается вырвать гадюке ядовитые зубы еще до того, как она начнет кусаться. Игра это позволяет.

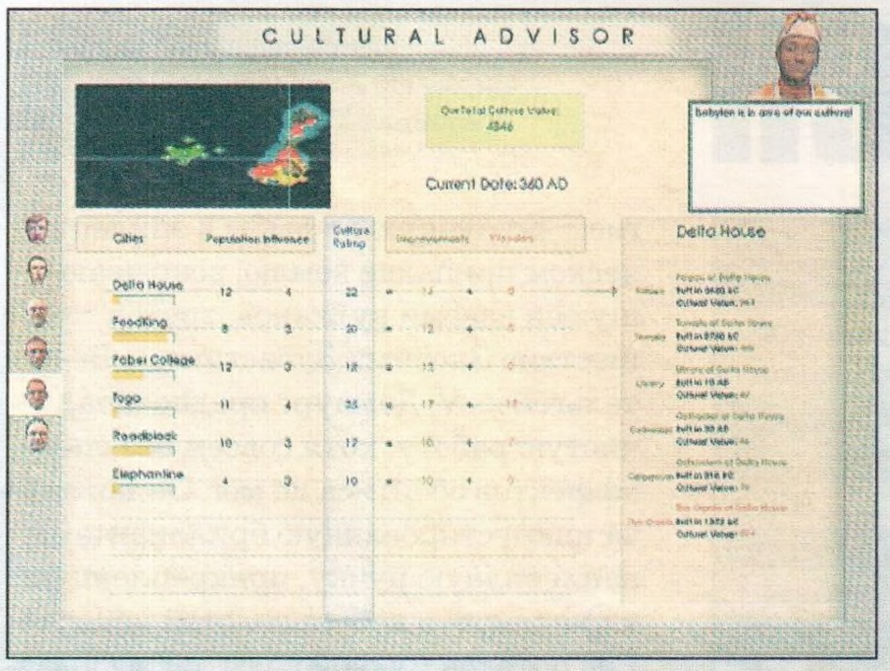
Дипломатия



Можно объявить милитаристам эмбарго и добиться этого от других стран – в международной изоляции существовать непросто. Более того, дипломатическая составляющая игры значительно увеличена, и это радует - мы уже заждались хорошо реализованной дипломатии. Контакт с соседями можно установить, встретив их отряд, перейдя чужую границу или просто купив сведения у другой нации (верно и обратное, и у нас могут появиться нежданные "друзья по переписке"). Затем к нашим услугам уже описанная ранее продвинутая система бартера и торговли, когда можно меняться буквально всем: от золота (оптом или энная сумма за каждый ход) до городов, "ноу-хау" и карт мира. В дополнение к ценностям материальным предоставляется широкий спектр договоров, от пакта о ненападении и соглашения о передвижении по территории союзника до полноценного военного альянса, когда партнер будет обязан поддержать наши военные действия (как и мы его). Мирное сосуществование – не нонсенс, а насущная необходимость.

Культура

В условиях мира во всем мире на первый план выходит самое заметное новшество игры – культура. Она характеризует как уровень государства, так и его влияние на окружающих.

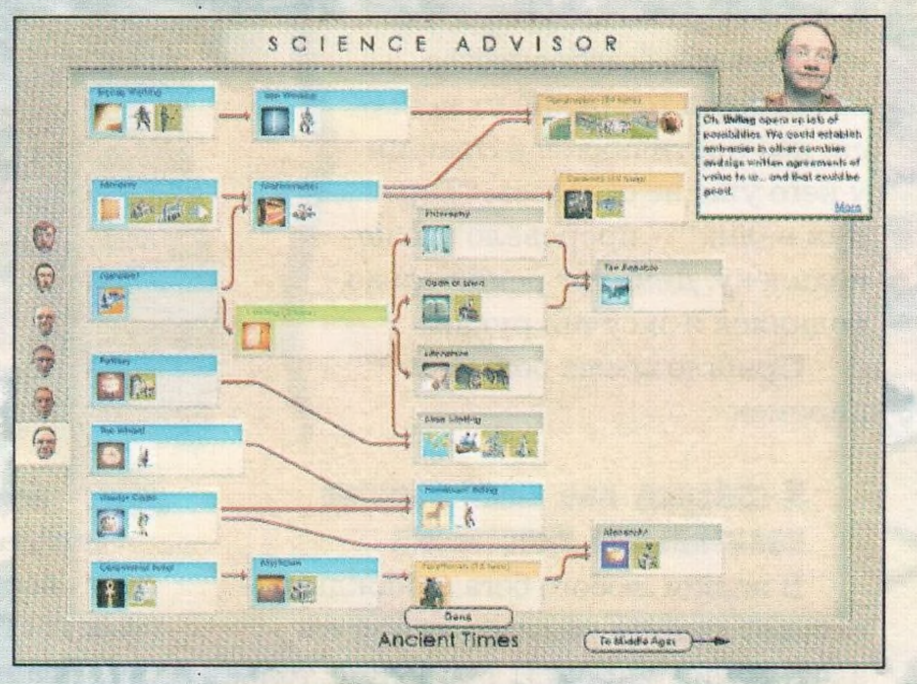


В каждом городе соответствующие строения (храмы и соборы, библиотеки и чудеса света) производят culture points, причем чем старше строение, тем больше бонус. Уровень культуры в конкретном городе влияет на контролируемую им площадь, расширяя тем самым границы государства (соседние города могут даже возжелать присоединения к нашей империи). Общий же уровень государственной культуры благоприятно действует на соседей, повышая вероятность заключения союзов, помогает в торговле и даже в обороне страны. Варвар-захватчик, занявший город более высокой по уровню цивилизации, имеет немного шансов удержать его. В игру введен фактор национальности, так что коренное население воспротивится агрессии, перестанет работать и поднимет восстание при первом удобном случае. Ассимиляция – процесс долгий, хотя и возможный.

Боевые действия

Мир миром, но любители раскатывать на танках не будут разочарованы. Боевая система существенно изменилась. Будут осады с моря и обстрелы городов катапультами, холодная война и подлодки с ядерными ракетами у берегов вероятного противника. Будут лидеры, обладающие эксклюзивными возможностями (скажем, повышение боевых показателей определенного рода войск) и позволяющие создавать армии, объединяя несколько отрядов под их началом. Другой путь создания армий – изучить национализм, новый государственный строй, который, кроме всего прочего, позволяет при необходимости перевести экономику на военные рельсы, уменьшив в два раза стоимость производства войск (в ущерб мирным нуждам). Хотя можно поступить диаметрально противоположно. Нам, россиянам, не привыкать. Появятся уникальные юниты, которые в соответствующей эпохе будут заметно превосходить свои аналоги – так, в римской армии обычных мечников заменят легионеры. Вот откуда растут уши у давно обсуждаемых скриншотов с F-15 и МиГ-29.

Технологии и чудеса



Таким образом, одним нациям нужно использовать свое преимущество на ранних стадиях развития, а другим двигать науку, стремясь дожить до НТР. Дерево технологий развесисто и разлаписто, отлично смотрится и при этом очень информативно. Видно, что необходимо для того или иного открытия и что мы получим в результате (советник по науке, кстати, подозрительно похож на гражданина Мейера). Немного изменилась концепция чудес света, к уже привычным уникальным добавились small wonders, которые может строить каждая цивилизация. Правда, и требования к ним жестче. Это и добавочные условия (к примеру, Уолл Стрит не возвести, пока в стране нет пяти банков), и недолговечность – при захвате города они уничтожаются. Кстати, общественность, алкавшая видеороликов, отмечающих очередное Чудо, их не получит. Ей объяснили, что игра захватывающа сама по себе, ролики только испортят впечатление от процесса. Дескать, и картинкой обойдетесь. Вот это по-нашему, чай, не эстетствовать сюда пришли.

Simply the best

Лично меня сейчас интересуют даже не столько пути, ведущие к успеху (их, к слову, пять, в том числе дипломатическая победа – быть избранным главой ООН), сколько возможность смоделировать в игре реальные исторические события. Создать Варшавский Блок или НАТО, закупать ресурсы из-за рубежа, сберегая свои месторождения на "черный день", стать нейтральной страной, сосредоточившись не на экспансии, а на уровне жизни своих граждан, или, напротив, промчаться по миру ордами Чингисхана, "экспортировать" всем свой уклад жизни или пойти по пути Поднебесной империи, максимально изолировавшись от мира. Предпосылки к этому есть, получится ли? А в заключение хотелось бы процитировать разработчиков. На вопрос, чего ожидать от Civilization III, они отвечают: "The short answer is simply the best strategy game experience you've ever had!" Знаете, в эти слова почему-то очень хочется верить.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Время перемен

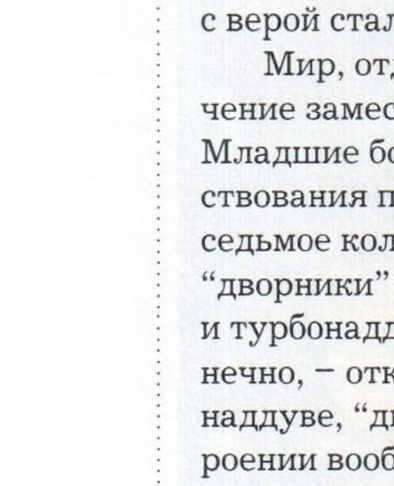
Павел Шумилов

Все должно измениться,
чтобы все осталось по-старому.
Джузеппе Томази ди Лампедуза

Издатель	3DO www.3do.com
Издатель на территории России	Buka Entertainment www.buka.ru
Разработчик	New World Computing
Жанр	TBS
Дата выхода	I квартал 2002 года
Сайт игры	www.3do.com/mightandmagic/heroes4
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	обои, скриншоты, концепт-арт

Демиург скучал. Хотя внизу все шло как обычно, толпы людей неустанно воскуривали фимиам и разноголосо тянули осанну перед вознесшейся к облакам четырехгранной гранитной иглой с аббревиатурами 3DO, NWC, TBS и HMM по сторонам монумента. Буквы искрились на солнце, даже после многолетнего и многократного лобызания с них никак не хотела сходить позолота – просто потому, что они и были из чистого золота. Наиболее рьяные из поклонников строчили петиции и складывали их в Особую Корзину Для Петиций, периодически опустошаемую жрецами. Создатель благосклонно относился к идеям снизу. Он был демократичен столь же, сколь и неграмотен. Умение читать вообще не является сильной стороной богов: к чему бумага, когда осязаемые потоки человеческой веры доносят желания масс намного быстрее и отчетливее. Однако последнее время с верой стало хуже. Заметно хуже.

Мир, отданный Владыкой на попечение заместителей, хирел на глазах. Младшие боги в попытках усовершенствования приделывали к нему то седьмое колесо, то сборно-разборные "дворники" с неоновой подсветкой и турбонаддувом (образно говоря, конечно, – откуда богам знать о турбонаддуве, "дворниках" и автомобилестроении вообще). Кое-кого пришлось даже низвергнуть с небес за кощунственные мысли о зомби с бензопилами и мобильных танковых соединениях седьмого уровня. В итоге все заканчивалось очередным набором безделушек на ветровое стекло да новыми чехлами для сидений (опять же фигурально выражаясь – откуда богам знать о ветровых стеклах, чехлах и автомобилестроении вообще).



А потом один из молодых выпустил в мир Тарнума.

При воспоминании о Тарнуме Создатель невольно поморщился. С множеством неприятных, но типичных и оттого привычных чисто варварских черт еще можно было смириться. Вопли, вот что было невыносимо. Вопли, издаваемые варваром при достижении очередного уровня, звучали слишком часто и исключительно немузыкально (к примеру, хрустальная посуда, заслышав это меццо-сопрано, предпочитала смерть дальнейшим мукам). Кроме того, кто-то недавно подкинул Тарнуму идею о богоборчестве, за которую тот рьяно ухватился, ибо противников в Эрафии у него уже не осталось. "Тарнум велик!" - проревело эхо неподалеку. Демиург решительно поднялся и засучил рукава.

Пришло время больших перемен.

И совершу над ними мщение наказаньями яростными

В жизни любого бога однажды наступает минута разочарования созданным им миром. И тут вопрос только в том, к каким средствам прибегнуть и каков будет масштаб разрушений. В понятие "глобальный катаклизм" каждый вкладывает свое. Одни предпочитают окутанные пламенем глыбы, падающие с небес, другие – встающую на дыбы в эпилептическом припадке землю, вскрывающуюся язвами вулканов, третьи – нашествие Злобных Зубастиков с Бетельгейзе-V. Демиург предпочитал чистую работу, хотя совсем без спецэффектов обойтись не мог. Он потянул за инкрустированную бриллиантами каплевидную ручку, прикрепленную к уходящей в небеса золотой цепочке. Рев потоков мутной воды, последовавший за этим движением, возвестил о конце Эрафии.

В это время в другом месте безбрежного океана из воды проступали очертания нового континента. Вздымались к небу заснеженные вершины, с удивительной скоростью обрастали лесами сопки и равнины, землю расчерчивали синие ниточки рек, блюдца озер и кляксы болот. Невидимые кроты бурили обширные подземелья, каждое из которых могло укрыть не один замок, не говоря об армиях. Замки тоже не заставили себя ждать. То тут, то там из-под земли, как грибы, выскакивали строения, в которых самопроизвольно заводились ветхие отшельники, единственной целью которых было дождаться появления героя и дать ему квест. Когда количество различных построек перевалило за три сотни, Владыка решил остановиться. Остались мелочи – повесить на территории боевые бонусы и пенальти, протянуть дороги, заложить разнообразные шахты (недавно обнаруженные, разработанные и заброшенные, охраняемые могущественными монстрами),

разбросать бесхозные ресурсы и золото и, наконец, населить землю существами.

В завершение трудов Создатель небрежным жестом накинул на новорожденный мир пелену тумана, который непроницаемой чернотой укроет от героев неразведанные области, а над исследованными будет повисать серой дымкой, позволяя рассмотреть лишь детали ландшафта. Отличный финальный штрих, подумалось ему, теперь можно и расслабиться. Щелчок пальцами – и зазвучала тихая, но торжественная музыка, за спиной возникло удобное кресло, а на столике появился бокал с охлажденной амброзией. Неожиданно за спиной Демиурга материализовалась подозрительная фигура, задрапированная в одежды, переливающиеся всевозможными оттенками черного, и хмыкнула:

- Очень оригинально. Вообще-то эту штуку изобрели давным-давно. Они называют ее “fog of war”.

- А. Это ты, Лукавый Дух Сомненья, Коварный Искуситель, Хитрый...

- Будь проще, мы одни, братишка. Я скучал по тебе. Присаживайся, расскажу, что нового я видел в странствиях...

И было утро, и был вечер – день первый.

Сын лорда – всегда лорд

С холма открывался великолепный вид на вольготно раскинувшуюся внизу долину. Особая прелесть пасторального ландшафта была в легкости конвертирования его в укрепрайон. Зеленые рощи и выходы скальных пород обеспечивали строительными ресурсами, а вьющийся у подножия возвышенности ручей стараниями бригады землекопов легко мог превратиться в ров. Кучка жалких хижин, жмущихся друг к другу, была самой природой (и чаяниями Демиурга) предназначена для превращения в неприступную крепость. Этим и собирались заняться люди, отдыхавшие в данный момент на вершине. Отдыхал и лорд Хаарт, их предводитель, пожилой мужчина, сквозь тронутые сединой волосы которого посверкивал серебряный обруч с искрой рубина на лбу. Рядом с ним сидел юноша, поразительно похожий на лорда, однако к приготовлениям особого интереса не проявлявший.

- Седрик, о чем ты думаешь? – внезапно поинтересовался лорд.

- Я думаю, куда летит эта стая уток? Сейчас не время для миграций, отец. Сэр.

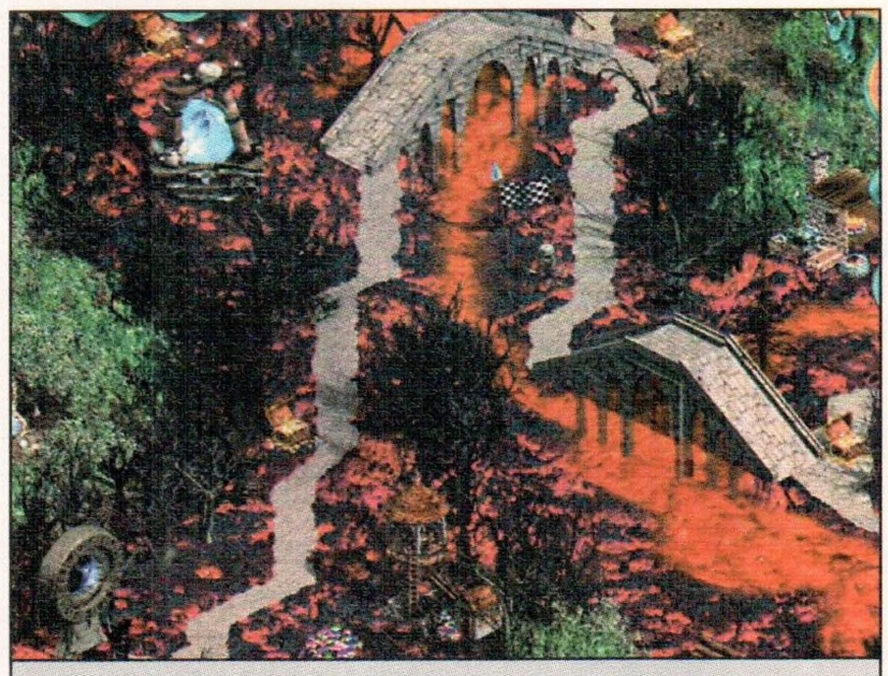
- Лучше подумай о том, что делать, если из леса на нас налетит стая минотавров. На этом континенте все по-другому, и не дай Создатель тебе оказаться неподалеку от группы монстров без приличного сопровождения. Они наверняка сами набросятся на тебя. Хотя, с другой стороны, и мы теперь можем перемещаться незамеченными при помощи соответствующего умения. Да и для того, чтобы добыть сокровища или артефакт из-за спины нейтралов, можно воспользоваться услугами тренированных воров. Но это не путь благородного лорда, так что давай-ка повторим основы замкостроения. Эта земля твоя, и крепость на ней ты построишь самостоятельно.

- Да, сэр, – Седрик заученно забубнил. – Нам доступны шесть типов замков, варварский Stronghold и по одному на каждый тип магии: Haven (магия Жизни), Academy (магия Порядка), Necropolis (магия Смерти), Asylum (магия Хаоса) и Preserve (магия Природы). Отец, а правда, что варвары не используют магию?

- Это так, сынок. Продолжай.

- Для замка доступны три уровня улучшений, на каждом уровне дается по два типа построек для воинов, итого, значит... - юноша пошевелил губами, украдкой бросил взгляд на загибаемые пальцы (арифметика не была его коньком) и наконец выдал ответ. - Восемь! Восемь видов существ в каждом замке.

- Верно. Но не все так просто, как раньше. Нет апгрейдов для воинов (и правильно, кому были нужны простые бойцы, когда появлялись улучшенные), но, что намного головоломнее, оба вида существ в замке ты сможешь призывать лишь на первом уровне. При каждом следующем апгрейде придется делать нелегкий выбор (к тому же необратимый). Нанимать быстрых ангелов или более сильных крестоносцев? Подбирать армию



Мосты стали неотъемлемой частью ландшафта.

Костяные драконы теперь умеют наводить на оппонента панику, заставляя его бежать с поля боя

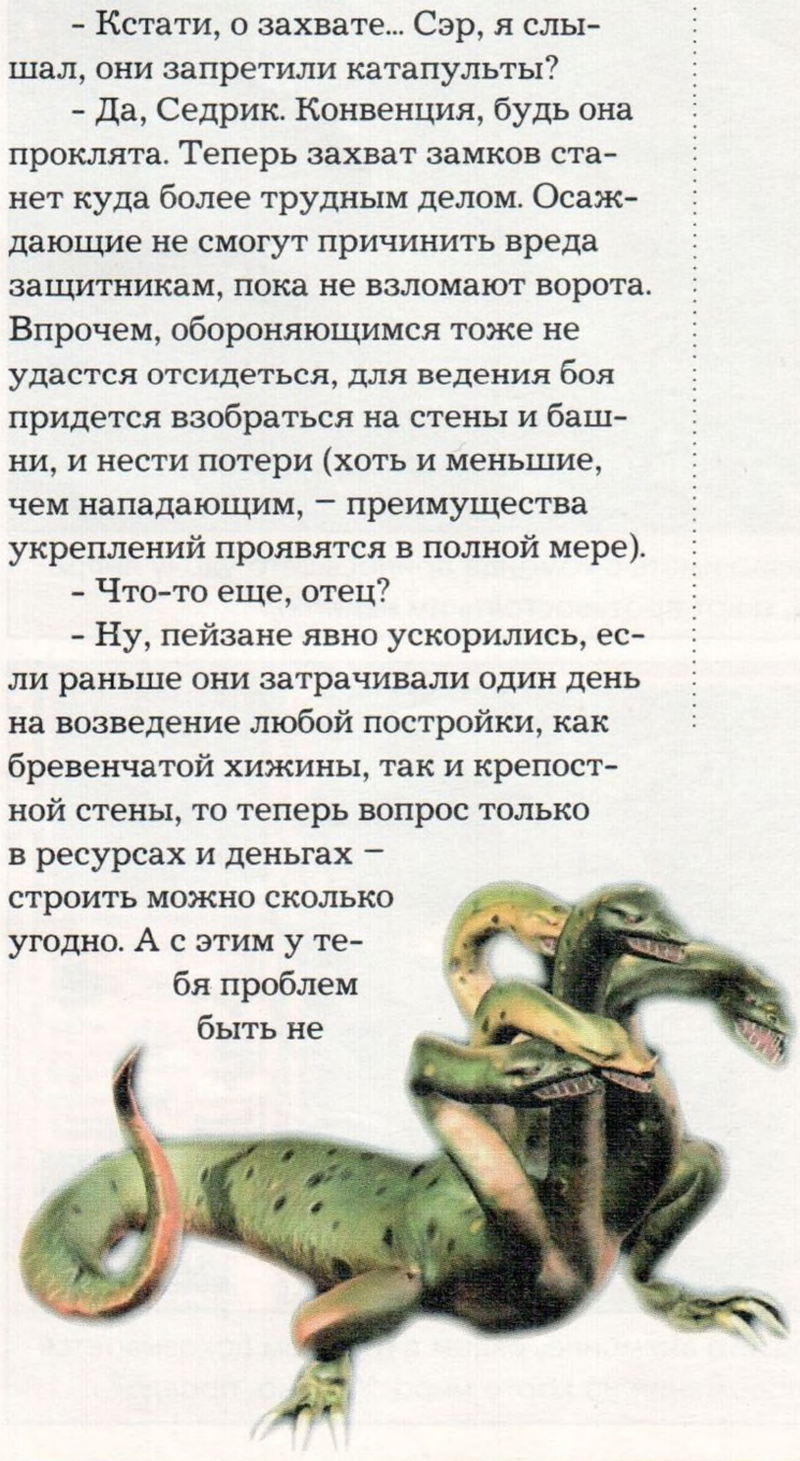
в зависимости от ситуации, территории и противников, а не сгребать в кучу всех доступных тебе вояк. Я всегда мечтал об этом. Впрочем, никто не мешает захватить замок того же типа и отстроиться по другой схеме.

- Кстати, о захвате... Сэр, я слышал, они запретили катапульты?

- Да, Седрик. Конвенция, будь она проклята. Теперь захват замков станет куда более трудным делом. Осаждающие не смогут причинить вреда защитникам, пока не взломают ворота. Впрочем, обороняющимся тоже не удастся отсидеться, для ведения боя придется взобраться на стены и башни, и нести потери (хоть и меньшие, чем нападающим, – преимущества укреплений проявятся в полной мере).

- Что-то еще, отец?

- Ну, пейзане явно ускорились, если раньше они затрачивали один день на возведение любой постройки, как бревенчатой хижины, так и крепостной стены, то теперь вопрос только в ресурсах и деньгах – строить можно сколько угодно. А с этим у тебя проблем быть не



должно, - в голосе лорда Хаарта прорезался металл, - ты ведь сын лорда, хоть и не хочешь этого замечать! Твои шахты должны приносить больше дохода, процент сбора налогов должен быть выше, чем у других, да и о дипломатии забывать не стоит. Неплохо перекупить часть войск у противника перед боем, верно? Организовывай караваны, ведь теперь можно автоматически передислоцировать нанятые войска из города в город без помощи героев-поводырей.

Полезно иметь в команде приносящего удачу лепрекона, а вот противостоять им нелегко

Обратите внимание, рядом с городом показывается его положение на карте мира. Удобно, правда?

И будь милосерден – зачем рубить голову поверженному противнику, если можно посадить его на хлеб и воду в уютную камеру у себя в замке?

- Особенно учитывая то, что в случае смерти на поле боя к появившейся могилке может подкатить маг с заклинанием Resurrect и воскресить погибшего...

- Ты меня правильно понял, - усмехнулся старый лорд. – Конечно, взяв твой замок, противник освободит пленных, но уж этого ты ему не позволишь. Ты готов к предстоящим испытаниям. Возможно, из тебя все же выйдет толк.

Лорд Хаарт снова погрузился в размышления о произошедших переменах. За его спиной довольно улыбнулся Седрик. Сработал старый трюк, который он применял еще во время учебы, – не перебивать экзаменатора, отвечающего на свои вопросы. Юноша задумался. Непрекращающиеся войны и дурная наследственность (угораздило родиться сыном лорда) не позволяли ему заняться любимым делом. Он мечтал стать исследователем и когда-нибудь написать "Жизнь животного мира Энрота, Эрафии и окрестностей". Возможно, после этой войны?

Цвет волшебства

Магия была кровью этого мира, скрепами, удерживающими геологические пласты, воздухом, которым дышат существа. Миру была необходима стройная, достаточная и непротиворечивая магическая система, свод заклинаний, на которых будут строить свое могущество волшебники. Демиург отлично понимал это, поэтому долго размышлял над устройством такой системы. Два или три дня, если точно. Решено было остановиться на пяти школах (тяга Владыки к этой цифре была необъяснима: пять этажей-уровней в магических башнях, пять степеней скиллов – к трем имевшимся добавились звания Мастера и Грандмастера). Магия Жизни специализировалась на исцелении и благословении, школа Смерти, напротив, на проклятиях и некромантии. Адепты Хаоса изучали заклинания для нанесения прямого урона врагу и его войскам, "зеленые" жрецы матери-Природы призывали могучих созданий, а маги Порядка достигали вершин в иллюзиях и ментальном контроле.

Разные школы призваны были диктовать свой, неповторимый стиль игры. Создатель гордо продемонстрировал гостю свиток с цветной пентаграммой, символизирующей взаимоотношения между школами. Соседи по магическому кругу считались партнерами, противолежащие – врагами. Так, "белые" маги союзничали с Порядком и Природой и противостояли Смерти и Хаосу. Соответственно, у избравших их путь был некоторый шанс изучить заклинание из двух близких школ и ни малейшего – изведать прелесть сжигания огненным шаром плоти врага или заставить служить себе полуразложившиеся трупы. Однако Печальный Демон, Дух Изгнанья, вопреки ожиданиям бога, ничуть не удивился, отреагировав непонятным термином "мотыга". Видя непонимание со стороны Верховного, стал плести что-то про сезон уборки урожая и ударную работу местных пейзан, а затем впал в черную меланхолию. Создание мира продолжалось.

Правила боя

В портовой таверне жизнь шла своим чередом. Между столами грациозно проплывали официантки, щипать которых за мягкие места не рискнул бы и сильно поддатый матрос – просто потому, что мягких мест у здешней прислуги не было. Таверна издавна обслуживалась троллями. Уже кто-то тихо сполз под лавку на прелую солому, невнятно доказывая собаке, грызущей кость рядом с ним, преимущества прямохождения. Уже принялись хватать друг друга за грудки по темным углам не менее темные личности, пытаясь подрихтовать профиль собеседника, но попадая преимущественно по деталям интерьера. Уже затянули залихватскую песню гномы, нестройно выводя пьяными голосами "Хей-хо, хей-хо, хей-хо!" В общем, лучшего места для беседы людей, не желавших быть замеченными, трудно было пожелать.

- Итак, господа, меня зовут Эмилия Найтхевен, и я собрала вас здесь, чтобы сообщить приятное известие. Пришло время хорошей драки с бессмертным королем Магнусом и его драконами-големами. Пора вернуть то, что принадлежит нам по праву. Ну, по крайней мере, так принято мотивировать начало войны.

- Слыхал я, что многое переменилось со старых добрых времен, - проворчал здоровяк, сидящий справа от говорившей, по виду – типичный варвар (коим он и являлся).

- Это так, но тебе понравится. От-

нынешние мы, герои, наравне с воинами будем участвовать в сражениях. Магам, какими бы могущественными они не были, придется серьезно заботиться о своей драгоценной персоне и не выходить гулять без па-

ры драконов-телохранителей. Зато как приятно будет врубиться во вражеские порядки обвешанному амулетами могучему варвару с артефактным мечом! Собственно, путешествовать можно вообще без сопровождения существ, равно как и они могут обойтись без нас. А можно собрать нескольких героев в одну команду – мест в отряде все так же семь, но куда больше вариантов, верно?

- Во, это по-нашему, - расплылся в улыбке варвар. – Раззудись, размахнись, разбегись да вдарь со всей дури!

- Точно, по-вашему, - поморщилась третья участница совета, в которой все выдавало волшебницу: плащ, расшитый таинственными символами, посох, навершие которого переливалось всеми цветами радуги, общая хилость организма и пронзительный взгляд. – А нам, интеллектуалам, что делать?

- Думать. Хоть наличие "командного радиуса", области, в которой наше влияние заставляет войска биться лучше, и заставит лезть в гущу событий, но для мощного спелла работа всегда найдется. А уж для головы и подавно, даже для варварской, – при этих словах варвар отвлекся от исполнения танца радости за номером три, но, видя, что его участие в разговоре необязательно, вернулся к ликованию.

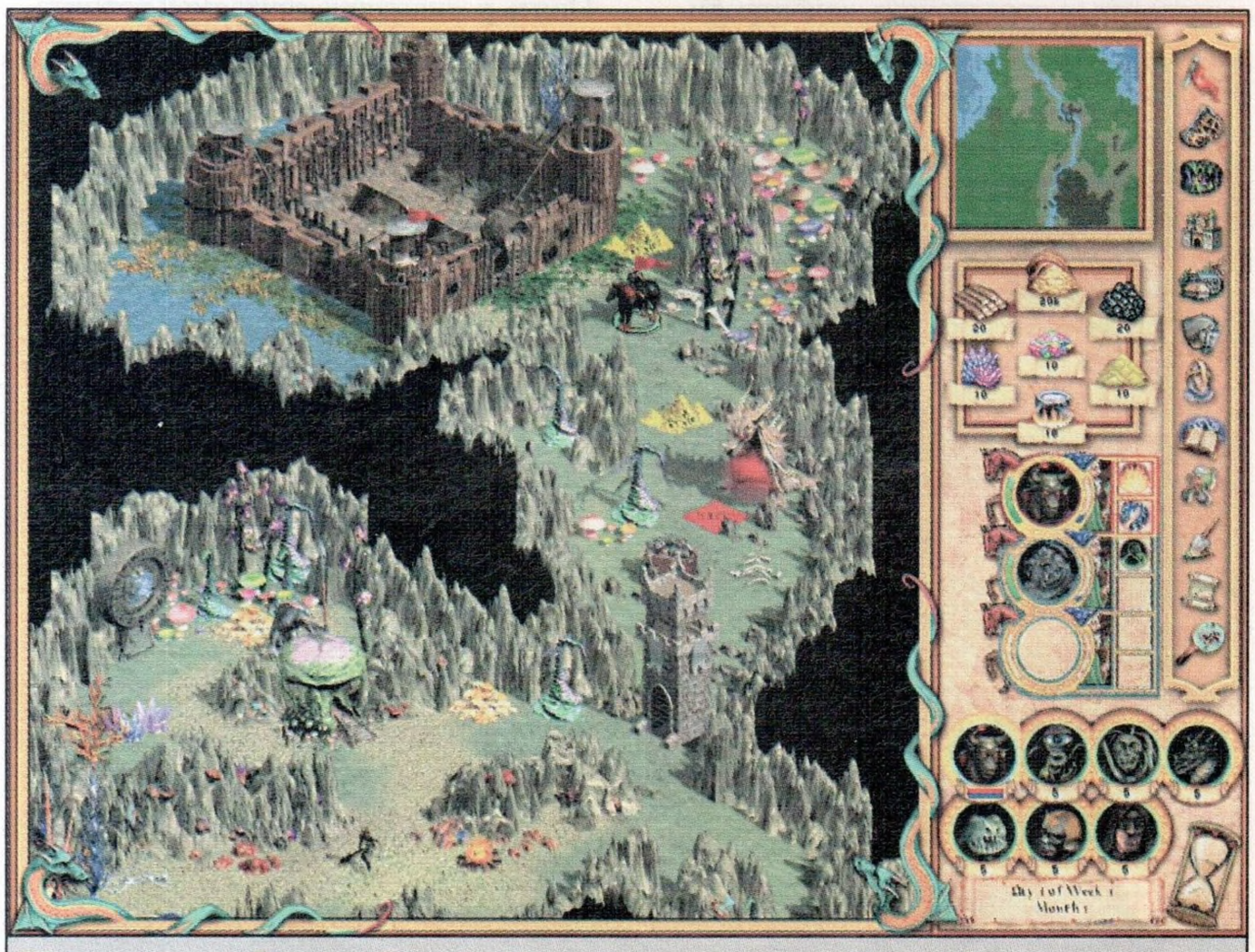
- Уникальность крич, - продолжжала Эмилия, - переставших быть банальным сочетанием показателей здоровья, атаки и защиты, заставит разумно подходить к боевым действиям. Каждое существо имеет эксклюзивные особенности, так джинны обзавелись неслабыми спеллбуками. Учитывается даже территория, на которой идет бой, она влияет на параметры войск, включая мораль и удачу.

- Ну, это-то понятно... - протянула волшебница.

- Мораль теперь действует только на инициативу, определяя, кто первым стукнет, а удача стала дополнением брони, счастливчики получат меньшее количество повреждений, в то время как неудачники огребут по полной программе и сверх того. Имеет смысл заботиться о микроклимате в коллективе, да? Хотя с новой системой контратак значение фактора "первого удара" снижается – сколько бы единиц противника вы не уничтожили, ответный (возможно, предсмертный) удар будет нанесен всеми. Контратакуют даже лучники при обстреле с дистанции. Варвар, ты слышал о "пирровой победе"?

- Пировать? Что ты, рано. Магнус еще даже не знает о войне. Я слышал, на их стороне наш старый знакомый, лич Сандро. Сначала война, Эмилия! Впрочем, подкрепиться перед войной не помешает.

Вечер закончился привычно. Варвар на спор последовательно разрубил двуручным мечом лавку, стол и каменную колонну, оказавшуюся барменом. Колдунья демонстрировала искусство магии, зажигая свечи огненными стрелами, туша занявшийся пожар ядовитым туманом, а затем излечивая пострадавших и благословляя их на поиски нового трактира. Эмилия строила далеко идущие планы: как завоевать королевство, где нанять воинов для завоевания оного и где взять денег, чтобы расплатиться за ужин и с воинами-наемниками. Герои еще не знали, что они сами сильно изменились. Что теперь они будут появляться равными, без спецвозможностей, различаясь только классом, и приобретут специализацию, лишь набираясь опыта. Что скиллы отныне разделены на девять ветвей, в каждой из которых по три производных умения, и, чтобы стать грандмастером в Life Magic, к примеру, придется сперва достичь вершин в Healing и Spirituality. Что, помимо умений, будет доступен еще и апгрейд в классе, от одиннадцати базовых к почти четырем десяткам производных. Они еще узнают об этом позже. На войне.



Подземный мир богат на бесхозные ресурсы и другие приятные сюрпризы

И понял он, что это – хорошо!

В покоях Демиурга царило спокойствие и умиротворенность (впрочем, как всегда). Две фигуры нежились в лучах заходящего солнца на террасе, осматривая новый мир. Молчание нарушил Темный Властелин:

- Что ж, братишка, неплохо. Однако ты не боишься обвинений в плагиате? Выбор развития города – я видел такое в мире, где земли меняют цвет. А самостоятельные нейтралы – я встречал это там же. Или встречу? Беда с этим всемогуществом. Или это изометрическое поле боя, участие героев в сражениях – было давно, но еще не все свидетели вымерли. Про магию я вообще молчу...

- Сгинь, Нечистый, - лениво откликнулся Создатель.

- О, довод просто неотразим. Ладно, мне действительно пора. Проинструктирую любимых некросов, совершу пару-тройку злодеяний, от которых содрогнется мир. Магнуса, в конце концов, просвещу, а то ведь умрет в неведении. Начинаем со следующего года? Сколько форы тебе дать?

С этими словами бес исчез, прихватив с собой запах серы и бочонок с остатками амброзии. Демиург через некоторое время тоже испарился – дорабатывать детали, шлифовать баланс и отлавливать жуков.

И было утро, и был вечер – день шестой.

P.S. А в это время прилив вместе с обломками досок, водорослями и прочим мусором вынес на берег нового континента человеческое тело. Тело пошевелилось, отплевалось от соленой воды и сиплым голосом протянуло: "Тарнум велик..." Но это уже совсем другая история.

ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Герой нового времени

Hungry Ducky

Война – серия катастроф, ведущих к победе
Жорж Клемансо

Издатель	NMG (http://www.nmg.ru
Разработчик	Lemon Interactive http://www.lemon-interactive.com
Жанр	3D RTS
Требуется	Pentium II 500, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 700, 128 MB RAM
Сайт игры	http://www.lemon-interactive.com/starmageddon.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1549.html
Смотри на диске	скриншоты

Позволю себе процитировать коллегу Шумилова: "Забавная ситуация – люди, всегда рвавшиеся в небо, живут в постоянном страхе перед тем, к чему так стремятся". Именно эта фраза методично разрушала мой мозг в течение всего времени общения со Starmageddon'ом, здорово отвлекая от процесса и наотрез отказываясь теряться в закоулках сознания. В итоге игра была поставлена на паузу, а я погрузился в раздумья.

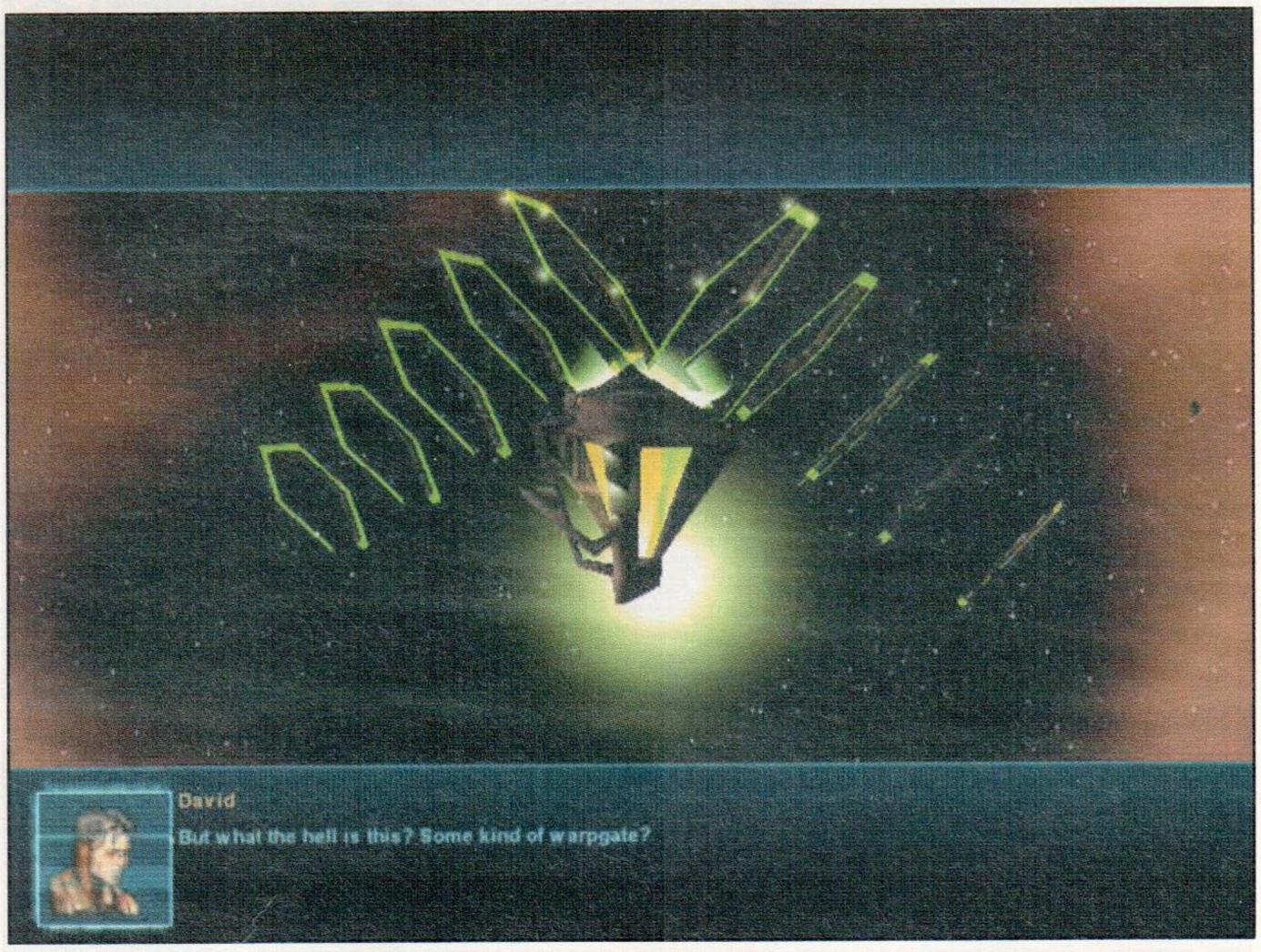
Проведя подавляюще большую часть своего существования в беспрерывной, бескомпромиссной и безжалостной борьбе за это самое существование, человечество настолько свыклось с мыслью, что "вся жизнь – борьба", что, вероятно, никто уже и не представляет другого сценария. А что ожидать, если, бросив беглый взгляд на историю планеты, отчетливо видишь, что даже казавшиеся незыблемыми державы, а то и целые цивилизации неизменно уходили в песок, как только становилось не с кем воевать или попадался более сильный соперник.

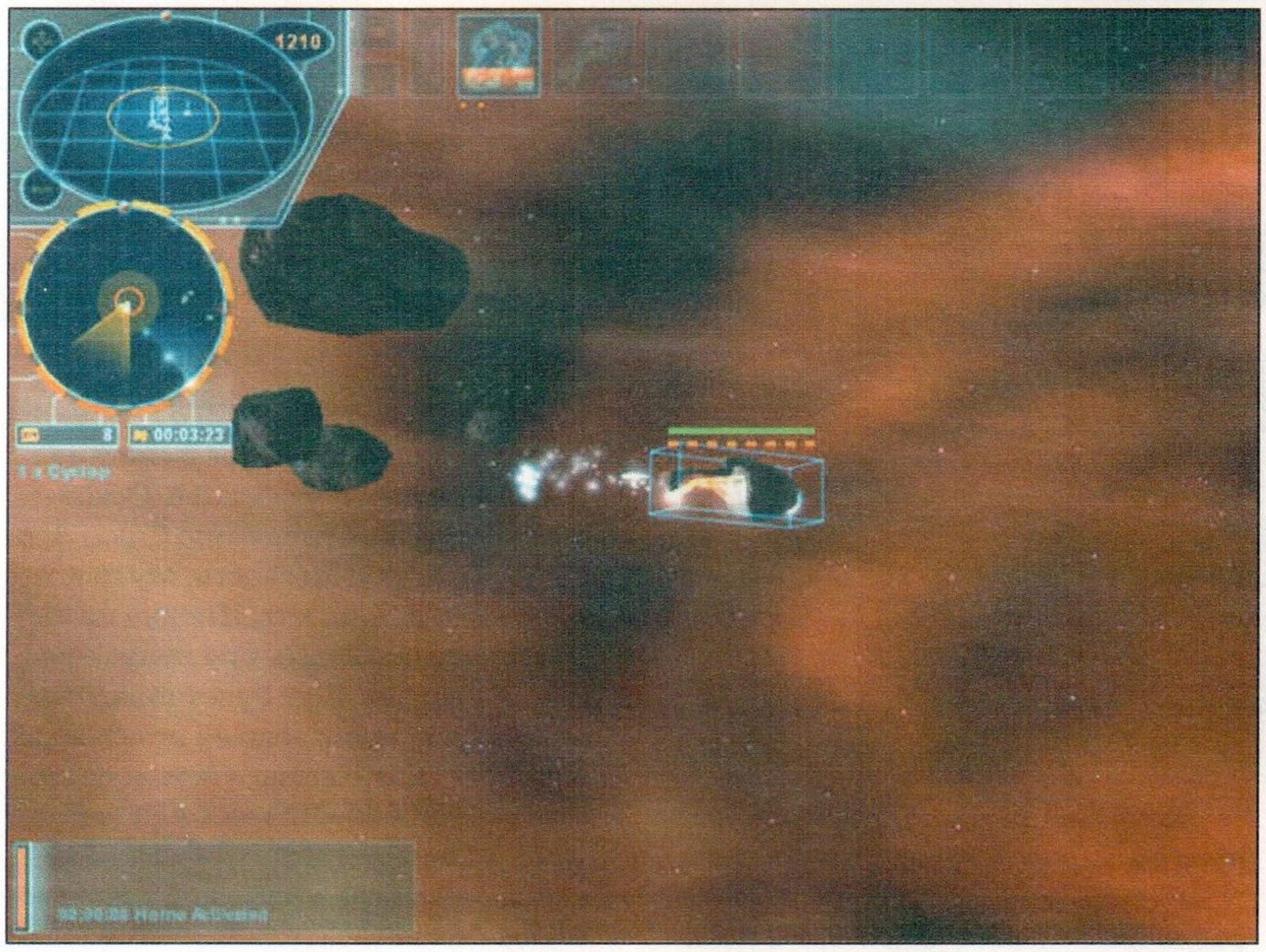
Так что, други и подруги, мы все живем на войне, подчас даже не зная, с кем именно предстоит воевать сегодня. Казалось бы, при такой-то жизни люди должны стать были идеальными солдатами, но, как видите, этого не произошло. Если подумать, найдется много причин такой несуразицы, но, на мой взгляд, если не основной, то, по крайней мере, одной из первых является банальная трусость. На поверку мы по-прежнему боимся всего на свете: воды и огня, высоты и глубины, открытых и замкнутых пространств, неконтролируемого научно-технического прогресса и всемирной деградации - список можно продолжать. И это, не считая традиционного набора: природных стихий, трудноизлечимых болезней, диких животных, а в ряде случаев даже общения с себе подобными. А уж если на горизонте появляется что-то непонятное или просто необычное, большинством индивидов овладевают паника, столбняк и тихий ужас. Меньшинство же при этом, прикрываясь заботой о покое ближних, всячески старается оградить впечатлительных сородичей от возникшего стресса, причем делает это исключительно силовыми методами. Ничего не попишешь – дурная наследственность.

Авторы действительно приложили максимум усилий, чтобы игрок сосредоточил все внимание на том, ЧТО он делает, не задумываясь о том, КАК он это делает

Обещания...

Теперь, после, на первый взгляд, мало относящегося к делу вступления, переходим к разговору об игре. Не исключено, что на момент знакомства с ней мое расположение духа было далеко от идеального, но почему-то именно после общения со Starmageddon'ом мне стала понятна суть вышеперечисленных человеческих недостатков. Опять расширение обитаемой террито-





рии, опять встреча с неизведанным, оказавшимся, как назло, еще и крайне агрессивным, опять кровопролитные бои за любой самый вшивый астероид, и все это, как теперь принято, пронизано сюжетной нитью. Определенно, где-то такое уже встречалось и сей факт ввергает в уныние, однако авторы без тени сомнения утверждают, что их творение – ни что иное, как 3D RTS следующего поколения. Ну-ну, посмотрим.

Воодушевлял создателей Starmageddon'а нетленный Homeworld, в этом нет никаких сомнений, прежде всего, потому, что HW – единственная на сегодняшний день полностью трехмерная космическая стратегия. И что-то мне подсказывает, что разработчики еще наплачутся от этого, потому что в данной ситуации сравнения неизбежны, а каковы рейтинги HW, думаю, никому напоминать не нужно. Более того, разработчики уже сейчас акцентируют внимание именно на том, что Starmageddon – отнюдь не клон HW, просто так получилось, а единственное, что роднит эти игры, – трехмерное окружение. Но, как показывает практика, подобные заявления, пусть даже и железно аргументированные, воспринимаются публикой не иначе как "на воре и шапка горит".

Вместе с тем, Starmageddon действительно обладает рядом существенных отличий. По заверениям авторов, основным принципом, которым они руководствовались в процессе работы над игрой, был "space is fun". Не возьму на себя смелость перевести сие, но результатом работы под таким девизом стали максимально упрощенный интерфейс; всего один игровой экран, вмещающий в себя всю необходимую информацию (производство, радары, карты и т.д.); более чем качественная графика со всеми привычными наворотами; некогда весьма популярное, а сейчас несправедливо забытое интерактивное озвучание и красивый нелинейный сюжет, детали которого авторы почему-то тщательно скрывают. Зато усиленно хвалятся тем, что Starmageddon – первая игра 3D RTS с по-настоящему свободной камерой. Если честно, сомнительное достоинство с учетом того, что на сегодняшний день мы видели всего две 3D RTS, но на заметку взять можно.

... и исполнение

Если честно, к хвалебным авторским песням я давно отношусь с опаской, так что демку запускал в крайне скептическом настрое. К счастью, опасения были напрасны. Играть оказалось вовсе не сложно, весьма интересно, и победа очень огорчала отсутствием следующей миссии. Авторы действительно приложили максимум усилий, чтобы игрок сосредоточил все внимание на том, ЧТО он делает, не задумываясь о том, КАК он это делает. После пятисеми минут игры ловишь себя на мысли, что управление практически идеальное, какие-либо дополнительные функции или информационные окна нужны, как корове седло, а происходящее на экране не просто заставляет постоянно думать, но и делать это насколько возможно быстро. А как же все это зрелищно! Графическое исполнение Starmageddon'а обеспечивает атмосферу предельного погружения в происходящее, а звуковые эффекты и музыка естественным образом дополняют картину. Так что те, кто не успел довести собственную материальную базу до должного уровня к релизу Max Payne'а, торопитесь: если ничего не случится (а случиться, вроде, ничего не должно), насладиться Starmageddon'ом в полном объеме можно будет уже под Новый год.

такое уже встречалось и сей факт ввергает в уныние, однако авторы без тени сомнения утверждают, что их творение – ни что иное, как 3D RTS следующего поколения

Что ж, игрушка выходит весьма стоящая и вполне способная занять достойные позиции в жанре. На сегодняшний день единственный чистокровный конкурент Starmageddon'а – это все тот же HW, больше нигде полного 3D не было, но в силу его почтенного возраста (как-никак 2 года), борьба получается заведомо неравная. Ближайший из возможных соперников, Homeworld 2 появится, в лучшем случае, не раньше конца следующего года, а то и еще позже. Так что какое-то время желтую майку Starmageddon должен поносить, а что будет потом, сказать сложно. Остается только порадоваться за Lemon Interactive.

ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Что Рай грядущий нам готовит?

Кшаду

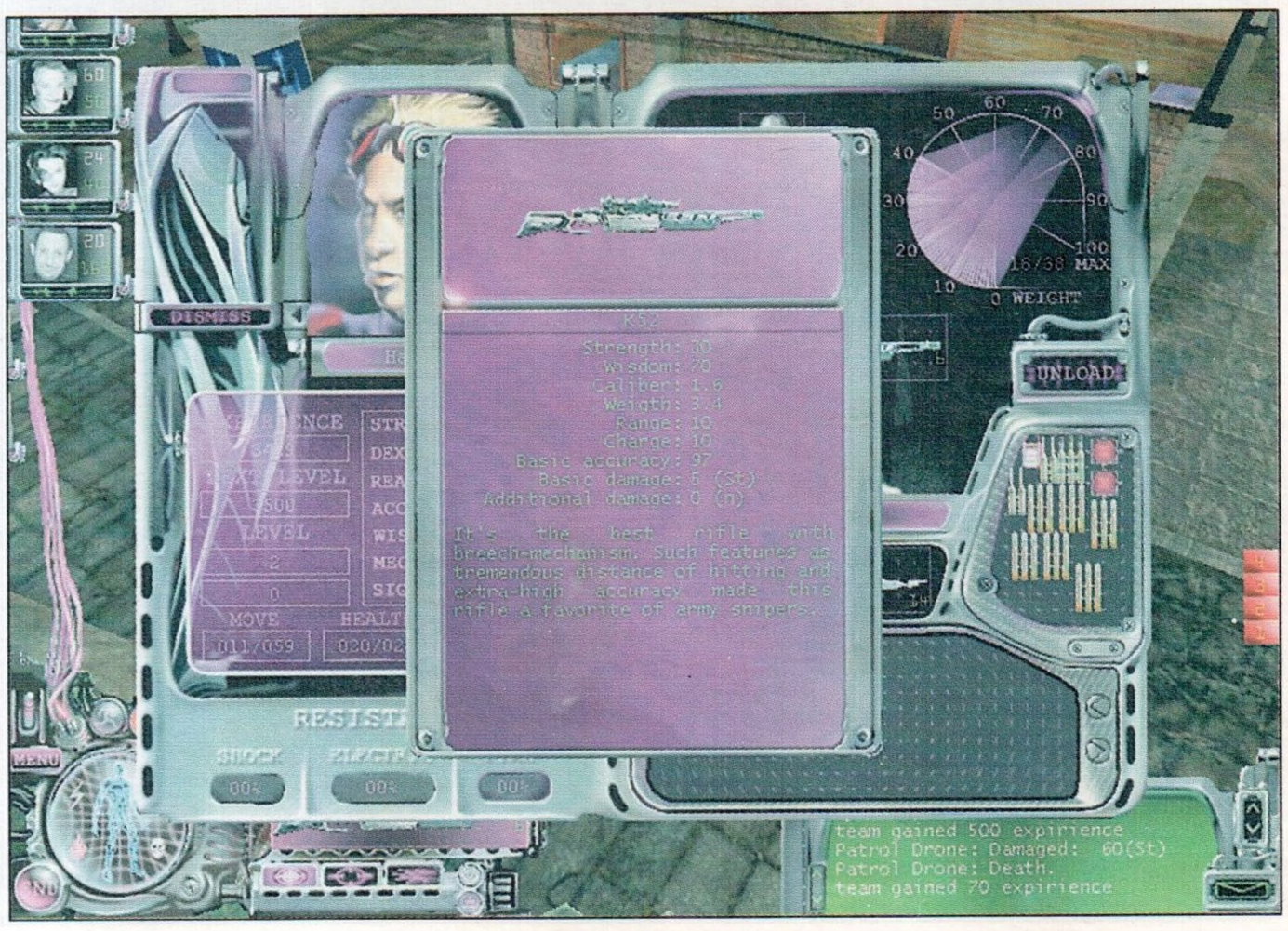
Скотина я, скотина.
Мне место только в аду.
Скотина я, скотина.
Мне место только в аду.
А если в рай позовете,
Я и сам туда не пойду...
Песня

Издатель на территории России	"Бука" http://www.buka.ru/
Разработчик	MiST land http://www.mistgames.ru/
Жанр	TBS/RPG
Требуется	Celeron 300 MHz, 64 Mb RAM, 3D акселератор 2-го поколения
Рекомендуется	Pentium II 300+, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.mistgames.ru/projects/projects/pc/news.shtml
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game740.html
Смотри на диске	скриншоты, обои

В позапрошлом номере ваш покорный слуга уже знакомил читателей с тем, как обстоят дела у разработчиков Paradise Cracked - пошаговой тактической игры с элементами RPG. Теперь же мне удалось исследовать рабочую дему "Парадиза", весьма сырую, отражающую положение вещей на весьма ранней стадии работ, но позволяющую составить неплохое представление о том, какой будет игра. Практически сразу же стало ясно, что в превью кое-что из написанного мною оказалось, мягко говоря, не вполне соответствующим действительности. За что я приношу извинения как читателям, так и разработчикам игры. В чем заключаются допущенные неточности, я думаю, вы и сами поймете, познакомившись с обзором демы.

Paradise Cracked мне понравился. Общий наигрыш составил у меня не менее пятидесяти часов. И это всего за несколько дней. Играл бы и дальше, но все задачи, которые мне удалось обнаружить, были выполнены. Понятное дело, что в финальной версии игровой процесс займет гораздо больше времени.

Хочу еще раз внести ясность в вопрос о жанровой принадлежности "Парадиза", ибо встречал на этот счет различные мнения. Так вот, PC является пошаговой тактикой с элементами РПГ. А не наоборот. Из чего можно сделать такой вывод? Во-первых, ролевая система. Она весьма простая, и избытка личностных характеристик у ваших героев не будет (правда, у каждого персонажа присутствует свой бэкграунд, однако каким образом разработчики будут доводить его до сведения играющих и будут ли доводить вообще, по демке сказать невозможно). Во-вторых, в игре фактически отсутствует общение со всякими встречными-поперечными. То есть NPC будут сообщать вам различную полезную информацию, просить выполнить те или иные задания. Но ваши бойцы на все это смогут ответить только делами. Вместо слов будут говорить исключительно автоматы и пулеметы (далеко, правда, не всегда они будут беседовать с теми, кто к вам обратился, но иногда будут встречаться и реальные гады, желающие перед смертью выговориться, что им и организуют с доставкой на дом).



Сила есть, ума не надо?

Несколько подробнее о системе характеристик персонажей. Основных атрибутов будет семь: Сила, Ловкость, Реакция, Меткость, Мудрость, Механика и Зоркость. Именно их вы и сможете повышать при получении новых уровней. Еще будет присутствовать один производный от основных атрибут – количество очков действия (дальше action points или AP) персонажа на конкретный его ход (реальное время в игре отсутствует полностью). Сей показатель зависит от ловкости персонажа и от той нагрузки, что он несет (ну или от Силы, позволяющей переносить большие тяжести). Также будут присутствовать два, если можно так выразиться, независимых атрибута, влиять на которые вы, судя по всему, не сможете (в демоверсии мне этого сделать не удалось). Я имею в виду Здоровье и Мораль.

И на этом с характеристиками все. Никаких скиллов, умений, индивидуальных способностей и прочих навыков, на которые так богаты классические RPG, в PC не будет.

А как же, спросите вы меня, насчет езды на танках и перепрограммирования роботов? С этим как раз все ОК. Просто работать система взаимодействия персонажа с окружающим миром будет несколько по-другому, без скиллов и умений. Покоиться она (система то есть) будет на трех китах. Первым китом будут уже описанные атрибуты. Вторым – всевозможные ограничения, налагающиеся на способность персонажа выполнить то или иное действие. И третьим – это тот факт, что у каждого персонажа будет потолочное значение на тот или иной атрибут, выше которого он его просто не сможет поднять. Иллюстрирую сказанное на примере. Захочется вам, допустим, дать некоему персу в руки пулемет. Пулемет - инструмент достаточно специфический. Тяжелый, это раз. Чтобы с рук из него стрелять, это какая ж сила нужна? А Сила будет нужна, допустим, шестьдесят шестая. То есть если у вашего персонажа Сила будет ниже, то можете даже и не пытаться сунуть ему в руки оную пушку. Все равно он ее не возьмет. Далее, если все же с силой все ОК, то могут возникнуть проблемы с точностью. Каждое орудие смертоубийства в игре будет иметь показатель, модифицирующий вашу меткость. То есть, допустим,

снайперская винтовка будет ее значительно поднимать. А вот пулемет поднимать не будет. А то и вообще понизит. Очков действия стрельба из него требует много, а результат будет, мягко говоря, не очень. Разве что в упор, может быть, попадете. Если будете стрелять с колен. При некоторой доли везения.

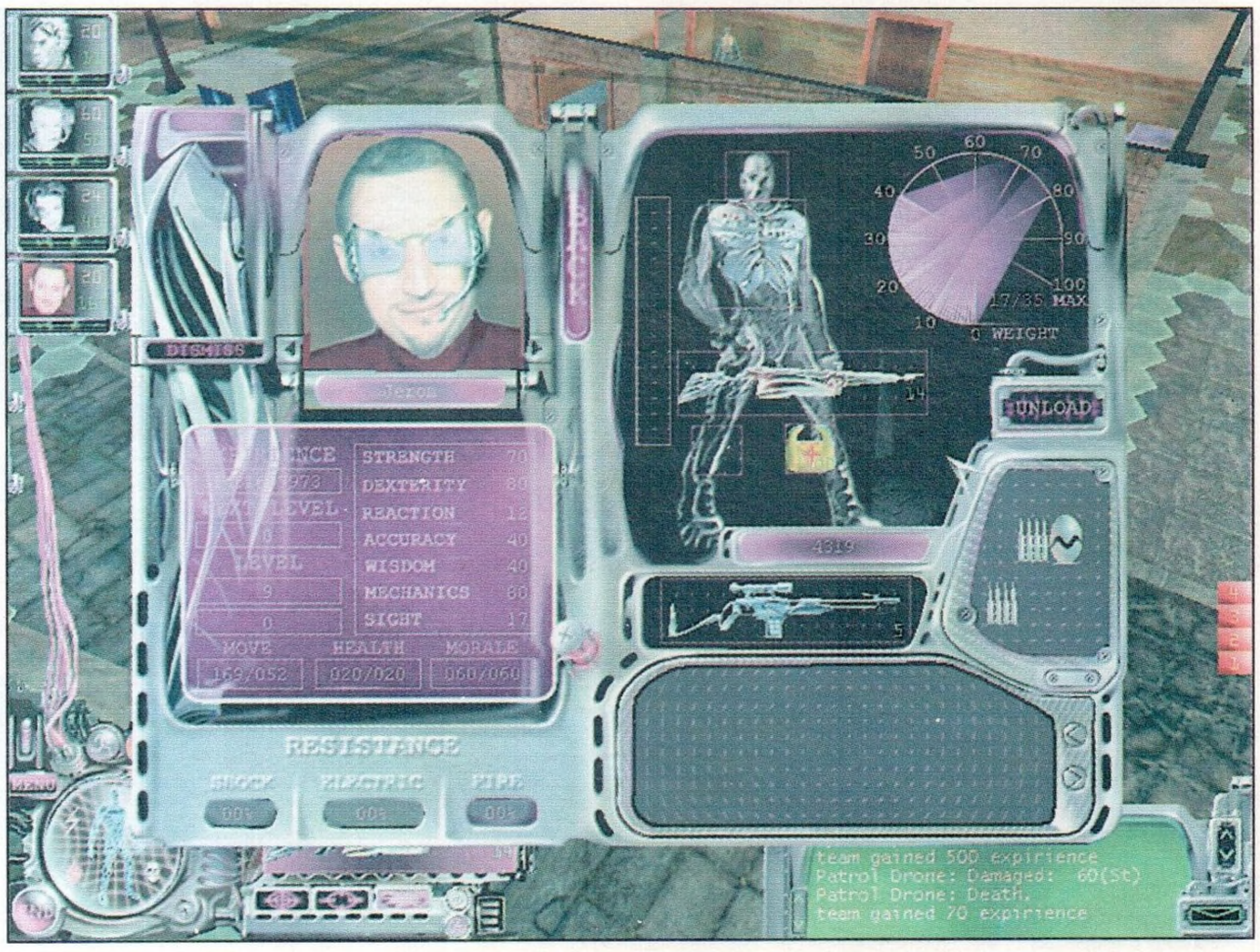
С меткостью проблемы у многих персонажей будут точно. Например,

у механика Джерома она выше 50 не поднимается по определению. Вполне возможно, что некоторым персонажам вы и силу до шестидесяти шести накачать не сможете. А уж если взять какой-нибудь гранатомет, то тут однозначно могу сказать, что большей части ваших бойцов пострелять из него никогда не удастся. Правда, есть еще возможность поднимать атрибуты кибер-имплантантами (мир "Парадиза" - это настоящий киберпанк, уж тут я в прошлый раз не ошибся). При помощи данных имплантантов некоторые характеристики можно будет сделать более высокими, чем их потолочные для конкретного героя значения. Да только, опять же, стоит ли овчинка выделки? Вполне возможно, что достичь этого удастся лишь за счет основной специализации персонажа. Так что, допустим, надо будет вам ехать на танке, а нужный спец все это время тренировал исключи-

тельно силу. Танку же любая ваша сила будет совершенно по барабану. Он и сам сильный. К нему особый подход потребуется. Интеллектуальный. Обидно ведь потом будет играть без танка-то...

О пушках, бездомных мародерах и райском "ОМОНе"

Про сюжет в прошлый раз все рассказали (про то, что жил да был Хакер, которому захотелось познать мир; да только не оценили всякие гады этой его тяги к знаниям и решили сжить доброго молодца со света белого, ну и т.д.). Единственно, что могу добавить, так это то, что в демке менты и прочие защитники униженных и обездоленных набрасываются на партию буквально сразу же. То есть недвусмысленно дают понять, на чьей они стороне. Исходя из того, что на вооружении у стражей закона куча всякого добра, начиная со спецназа и кончая различными роботами,



то воевать с ними дело утомительное и, как мне представляется, бесперспективное.

Местная реализация комбата мне понравилась. У каждого юнита имеется определенное количество AP, которые он может потратить, например, на движение (ходьба, бег и передвижение в положении "на коленях"), стрельбу, сбор трофеев, взлом банкоматов или прочих электронных чудес и т.д. Способ передвижения весьма сказывается на точности стрельбы. Если вы ползете, то с вашей меткостью проблем не будет. Если же захочется пробежаться, то будьте готовы к тому, что попадать станет гораздо труднее. И даже когда вы после пробежки встанете на колени, то максимальное значение меткости вернется к вам не сразу, а через пару раундов. И чем дольше будете бегать, тем медленнее ваша меткость будет восстанавливаться.

Пушек всяких будет куча, начиная от пистолетов и кончая базуками. При этом к каждому типу оружия существует несколько видов боеприпасов. Например, к полицейским пистолетам и пистолетам-пулеметам имеются стандартные, улучшенные, тяжелые, легкие, шоковые, зажигательные, электрические. Мне вот весьма понравились шоковые. С одного попадания обездвиживали даже штормтруперов (что-то вроде нашего ОМОНа – народ крепкий и прилично экипированный, обычными патронами вы их сразу не возьмете, а поэтому можете и на ответную грубость нарваться), и дальше можно было получившуюся в результате "статую" некоторое время игнорировать. Либо просто расстреливать, как на учебных стрельбах. Тип боеприпасов также влияет на точность стрельбы. Вероятность попадания при стрельбе, допустим, улучшенными или шоковыми патронами разная. Первые, разумеется,

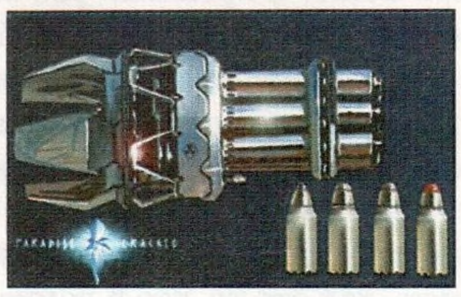
заметно точнее вторых. Процентов этак на пятнадцать по минимуму. Очень неплохо зарекомендовали себя банальные ручные гранаты. Эффективность у них весьма достойная. Да и эффектность тоже на уровне.

Из не боевых операций могу отметить только взлом банкоматов, которые главный герой игры – Хакер – осуществлял со стопроцентной эффективностью. Правда, сама операция никак не оформлена. В игре все это выглядит так, как будто человек просто подходит к ящику и достает оттуда валяющиеся на халяву деньги. Однако если подойдете не Хакером, то будете глубоко разочарованы.

Торговцев в деме встретил только трех. Причем выбор у каждого был вполне аппетитный. Можно было уже в самом начале игры купить многие крутые пушки. Хватило бы денег. Другое дело, что пользоваться большинством из них партийцы смогут далеко не сразу. И далеко не все.

Окромя средств нападения, в "Парадизе" присутствуют и средства защиты. Всего мне удалось испытать аж четыре бронежилета. Первый был какой-то чисто символический. От укусов комаров и прочего гнуса. Второй и третий были полицейский и "омоновский" соответственно. Полицейский мне понравился больше. Он был легче, а по характеристикам как минимум не хуже. Четвертый я снял с какого-то мафиозного босса, и он неплохо держал даже пулеметные очереди. Но был очень тяжелым, что самым печальным образом сказывалось на подвижности (на AP то есть). Наверняка это не весь выбор, который будет в релизе.

Что касается интерфейса игры, то тоже, в принципе, все понравилось. Он оказался весьма простым в обращении, и в то же время все, что нужно, в нем было. А что еще от интерфейса требуется? Единственная претензия в этом плане к инвентарю. Слишком уж он маленький. Особенно это становится ощутимым, когда приходит время пожинать плоды успеха. Приходится по несколько раз бегать от поля битвы до торговцев, чтобы реализовать все трофеи. Причем, если не успеть подобрать вроде бы уже твое добро, то за тебя это сделают местные обыватели. Видимо, тяжести жизни городского дна довели их до полного отчаяния, если уж они лезут под пули (в прямом смысле этого выражения), лишь бы только успеть урвать какой-нибудь девайс. Иногда для них это заканчивается самым печальным образом. Мои орлы просто убивали наиболее наглых (с одного "хоумлеса" при этом, помню, вывалилось штуки четыре пистолета-пулемета). Правда, за такие действия отнималась экспа, но в начале игры добро важнее.



О чем увижу

Игра полностью трехмерная, и графика, на мой взгляд, вполне нормальная. Никаких проблем для моих восьмисотого "Дурона", видюхи на базе TNT 2 Ультра и примкнувших к ним двумстам пятидесяти шести метрам мозгов "Парадиз" не доставил. Внешне все, как и полагается в нормальном киберпанке, выглядит очень мрачно и уныло. Хотя когда что-нибудь взрывается, то сей фейерверк обстановку весьма приукрашивает. Причем всякие заборы-ограды-рекламные-тумбы от взрывов разлетаются очень эффектно. Двери тоже можно подрывать, а вот со стенами мне такого проделывать не удавалось. Словом, вполне функциональный движок.

... а мне нравится

В конце, как полагается, краткое резюме. Играть даже в демоверсию Парадиза было весьма приятно. Процесс сей меня весьма затянул, и, когда пришла пора с ним завязывать, я испытал чувство сожаления, что все так быстро закончилось. Ну, ничего, думаю, что в окончательной версии я доиграю все, что не доиграл в демке. Ну а всем остальным в этом плане будет даже лучше, ибо они получат все удовольствие сразу, без перерывов на полгода и прочих душевных расстройств.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Истина где-то рядом

Иван "Песчаный Тушкан" Юдинцев

- Так значит они уже здесь?
- Да. И очень, очень давно.
Диалог Пожилого Человека и Агента ФБР

Издатель	Bethesda http://www.bethsoft.com
Разработчик	Climax Entertainment
Жанр	3D RTS/RPG
Требуется	PII-266, 64 Mb RAM, 3D Card
Рекомендуется	PIII-500, 128 Mb, 3D Card
Multiplayer	LAN, Internet
Сайт игры	http://aom.bethsoft.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1275.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Полутемная квартира на окраине большого города. В комнате окном в иной мир ярко горит квадрат монитора. Перед компьютером, закрыв лицо ладонями, сидит человек. Тихие рыдания сотрясают его тело.
На плоскости электронного окна горит надпись, черная и скупая как некролог: "Mythos Games is no more".

И тихо улыбается инфантильное существо с тонкой серой кожей и огромными фасеточными глазами на орбите голубой планеты. Существо понимает, что оно победило в борьбе за выживание...

К сожалению, проблемы начались уже во время инсталляции. Разработчики почему-то решили не усложнять жизнь анализом свободного места на целевом диске. В результате мною было потрачено около получаса на последовательную очистку винчестера, прежде чем я понял, что гигабайта жадной программе явно маловато.

Любовь здесь больше не живет...

Приступив к обзору экрана, я наткнулся на лицо моего подопечного, расположившееся в уголке. Знаете, нечто подобное обычно смотрело на меня из зеркала на утро после студенческой вечеринки. Да и имечко подобрано соответствующее: Ауракс.

Изначальный геймплей не изменился ни на йоту. Собственно оно и правильно, если не учитывать что:

а) придумывали идею и воплощали ее несомненно талантливые люди;

б) между первой и второй частью имела честь явиться миру умопомрачительная по внешности, хотя и туповатая по уму, Sacrifice, принцип геймплея которой суть то же самое (хотя в тонкостях они таки различаются);

в) что позволено Юпитеру, то не позволено быку.

Для тех, кто не имел чести ознакомиться с творением Shiny

Нас выкидывают в некую область одиноким и унылым. Зона десантирования обычно заполнена угловатыми конгломератами пикселей и треугольников, в коих опытный игрок без труда опознает враждебно настроенных монстров. На монстровую природу конгломератов указывает и то, что они двигаются и, как правило, меньше деревьев и камней по размеру. По количеству полигонов на единицу интерьера и первые, и вторые, и третьи уверенно не целых четверть корпуса опережают своих коллег из первого Quake.

Первой задачей опосля прибытия является нахождение Места Силы, коих на карте натыкано обычно в количестве. Прибыв в искомую точку, мы встаем перед выбором: либо самому усесться... ну чем там обычно усаживаются на источник маны, либо сострапать собственный пиксельно-полигональный конгломерат и усадить его.

Обкачиваемся маной до неприличного состояния, клепаем самых крутых из возможных наших помощничков до максимально возможного предела и топаем к следующему Месту Силы. Которое с боем (как вариант - без боя) занимаем и усаживаем на него верхом очередное скопище графических объектов. Мана начинает поступать с удвоенной скоростью. Повторять операцию до уничтожения всех врагов.

В роли врагов выступают уже упомянутые ничейные полигон-конструкты, созданные вражескими магами их собратья, ну и сами чародеи-противники. Убивать их всех совсем не обязательно, т.к. не смотря на присутствие того фактора как ролевой элемент, экспа начисляется, как это ни печально, строго по сценарию. Колдуны-оппоненты каждый раз заведомо сильнее нашего подопечного. Спеллы, равные применяемым к нам, как правило, появляются только через два этапа, а мана, похоже, у них восстанавливается по какому-то иному льготному курсу.

Оставленные на источниках маны стражи так и норовят при первом удобном случае нарушить устав караульно-постовой службы и ввязаться в заведомо проигрышную драку, отпущенные более чем на полкрана уродцы норовят заблудиться в трех гексососнах, а отправленные на разведку регулярно забывают куда шли.

Сюда также можно отнести и отсутствие возможности объединять юниты в группы и забивать спеллы на "горячую клавишу". Диалоги в игре отличаются редкостной корявостью и убогостью. Создается полное ощущение, что писали их в расчете на то, что играть в M&M 2 будут в школах для детей с отставанием в развитии. Плюс к этому попытки закосить то ли под шотландский, то ли под гасконский акцент. В итоге: читать ужасно, а слушать противно.

После боя нас допускают до распределения этого опыта. Параметров не масса, возможностей еще меньше: здоровье, мана и количество подконтрольных уродцев. Что? Перки? Скиллы? Граждане, вам не сюда.

Постскриптум

- Как наше задание? - осведомилось инфантильное существо с тонкой серой кожей и огромными фасеточными глазами с экрана видеофона.

- Выполнено. Указанная вами компания устранена и навряд ли сможет снова подняться. Ее доброе имя опорочено через подставные организации. Совет безопасности ООН принял резолюцию о роспуске команды "X", - ответил пожилой человек и потушил наполовину выкуренную сигарету в пепельнице.

Существо в видеофоне склонило голову на бок, моргнуло и экран погас.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

В песках мое сердце...

Иван "Песчаный Тушкан" Юдинцев

Издатель	Srapnelgames http://www.shrapnelgames.com/
Разработчик	Boku Strategy Games http://www.boku.simplenet.com/
Жанр	Wargame
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 200, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.shrapnelgames.com/boku/cc2_dr/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1666.html
Смотри на диске	скриншоты

Рейтинг add-on

Конец 1942 года. Северная Африка. Роммель, не имея ресурсов, прекращает гонять войска американцев и англичан в хвост и гриву. Воспользовавшись этим, войска союзников начинают крупномасштабное наступление в Тунисе. Но первоначальные планы были несколько нарушены. Причиной тому послужил один американский корпус. Он объявил забастовку и отказался идти в атаку. Требование забастовочного комитета: увеличить ежедневную выдачу мороженого солдатам с 50-ти грамм до ста.

В чем проблема?

Любой образованный американец знает, что основные поля сражения, на которых решался исход второй мировой войны, - это Северная Африка и Ардены. Поэтому, когда товарищи из Boku Strategy решили срубить деньжат, не особо напрягаясь на работе, они просто перекрасили свой бывший продукт из зеленого в желто-коричневый, добавили (нет, не новых юнитов, как вы подумали) парочку штрихов к управлению и слегка изменили название (add-on как никак). Как, наверное, уже все догадались, действие оного дополнения будет развиваться именно в знойных пустынях, где, истощенные постоянной нехваткой практически всего, немецко-итальянские войска будут отбиваться от объевшихся мороженого и прохладнапитков янки и иже с ними. Тема, ясное дело, беспроигрышная. Дальше осталось только дождаться, что поклонники толпами кинутся покупать сей, с позволения сказать, продукт.

В общем, жадность и любовь к презренному металлу - почти единственное, что можно поставить в вину авторам игрушки. Ну не распекать же их, в конце концов, за патриотизм и нежелание признать очевидное (все-таки Сталинград и Курская дуга переламывали ход войны).

Между прочим, грамотно обругать CC2DR ой как не просто. Для жанра Wargame все упреки в отвратительной графике, убогом музыкальном сопровождении, общей безвкусице оформления, что для слона сами знаете что. Тяжело писать, знаете ли, о таких играх. Не действуют тут обкатанные алгоритмы. Приходится вглядываться пристально, выискивать огрехи, недочеты и нестыковки, а в результате находишь лишь добротно склепанную игру.

...Но и не гонят – это плюс

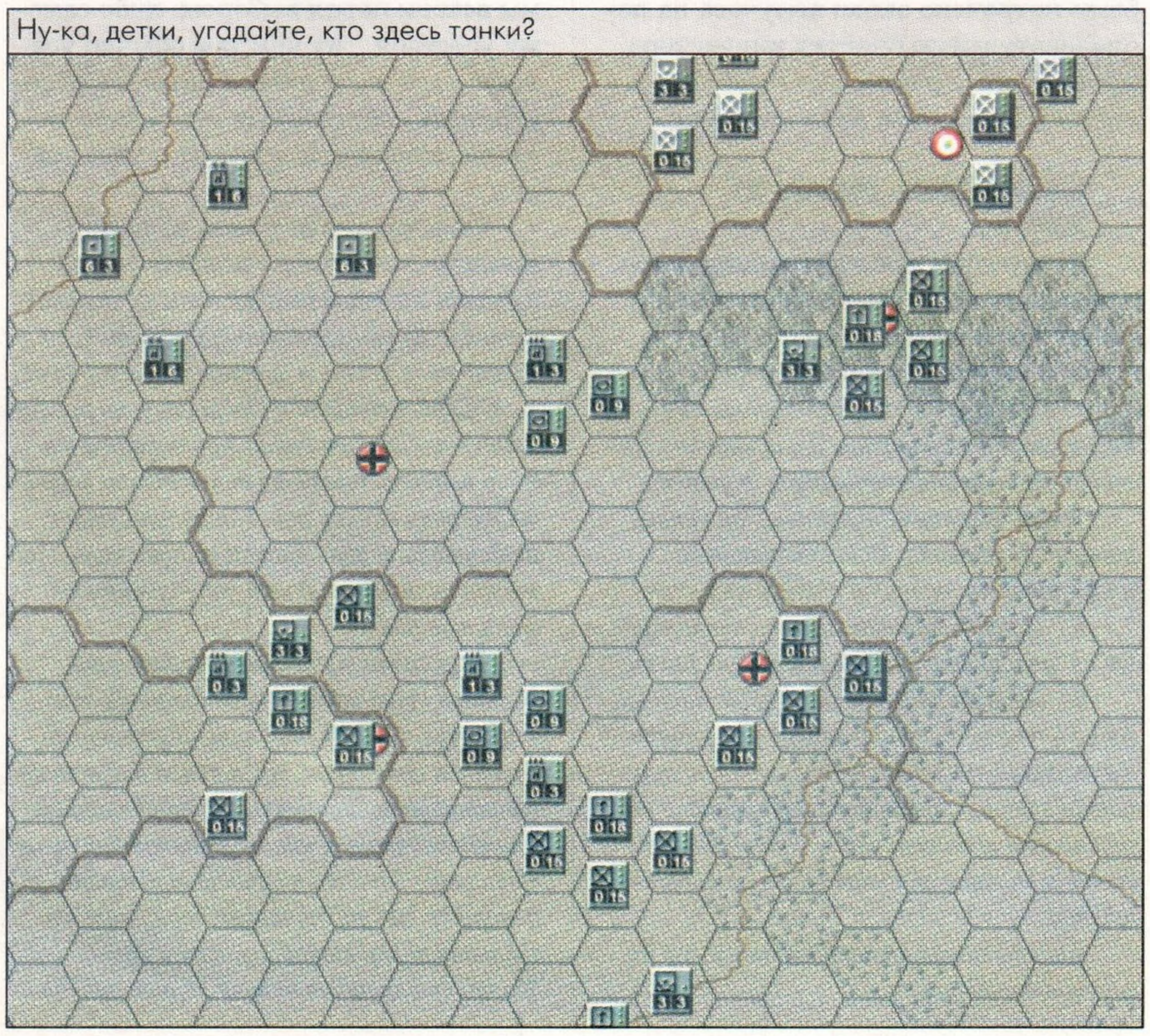
Что, собственно, ждешь от Wargame'а? Глубоко продуманных правил, сложной модели боя, много-много-много циферок и статистик и неторопливого размышления над вопросом: "Выдвинуть ли танковый взвод сейчас или подождать следующего хода?". Рассмотрим по пунктам.

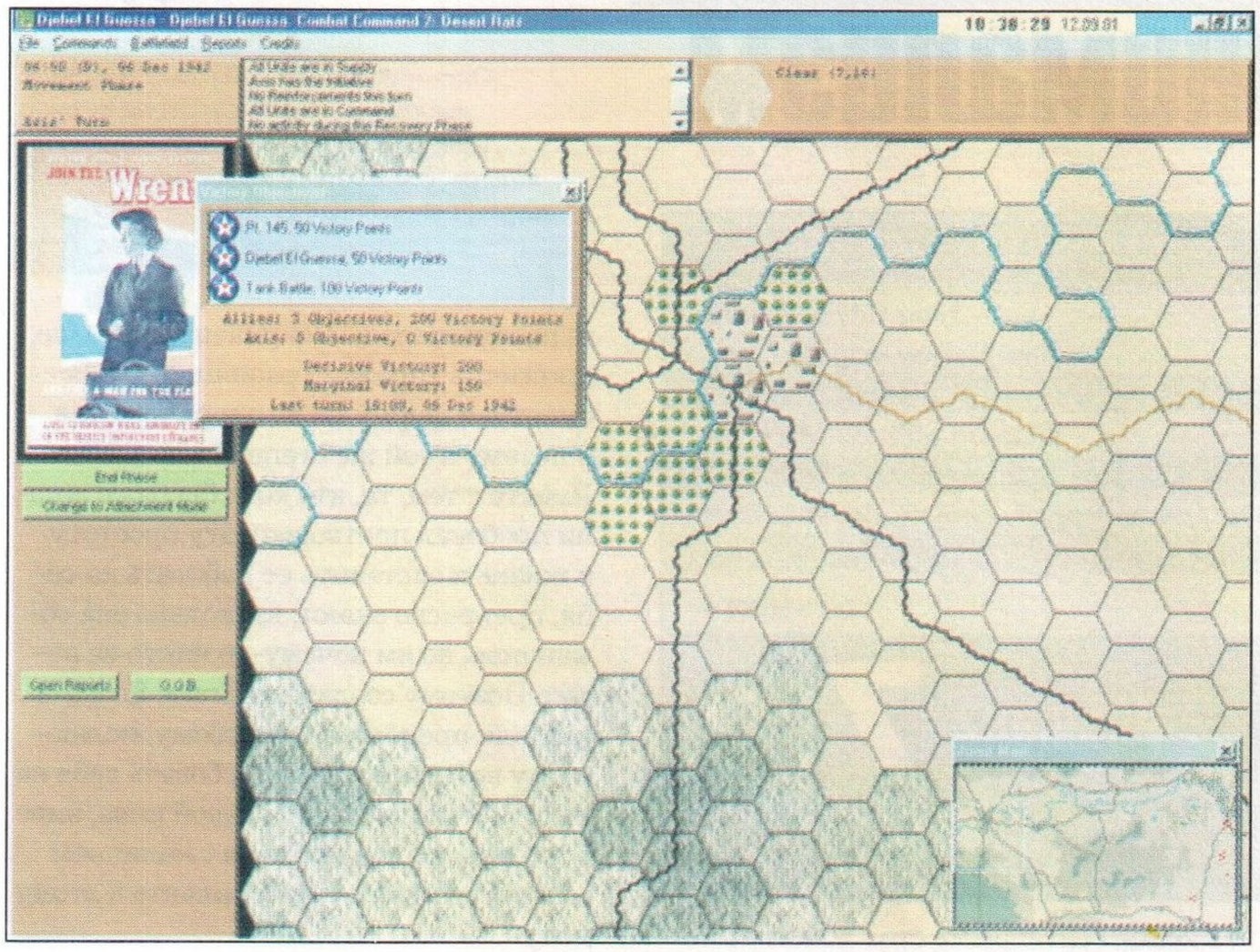
Правила довольно стандартны для подобного рода игр. Что-либо новое придумать тяжело, поэтому оценим то, как реализован опыт предшественников. Находящийся на холме имеет преимущество, атаки ведут к большим потерям личного состава и бронетехники, окопавшаяся пехота выковыривается очень тяжело. Все на месте, ничего не забыто, ничего лишнего. Итого: твердая четверка.

Модель боя хороша. Зрелище того, как после неудачного штурма враг откатывается назад, чтобы, перегруппировавшись, атаковать снова, радует премного. И не надо мне говорить, что, мол, это AI грамотный (он, между прочим, так себе, средненький). Если в правилах отсутствует опция "Отступление с перегруппировкой" ни один компьютер до этого не додумается. Так же отражен тот факт, что при любых боевых действиях гораздо бОльшую роль играет моральный фактор, а не количество потерь. Однако наседающий на фланги противник не производит ровным счетом никакого эффекта, а это не есть правильно. Что в итоге: опять четверка, не больше.

Насчет столь любимых "циферок", т.е. статистик, все не так оптимистично. Параметров, конечно, достаточно, чтобы поплутать первые полчаса. Однако потом обнаруживается нехороший аспект: для двух однотипных подразделений, различными являются лишь их названия. Отличить один отряд пехоты от другого можно только по названию части, что в совокупности с абсолютно отвратительными пиктограммами (мелкие и неочевидные) делает идентификацию юнитов на поле боя архисложной задачей.

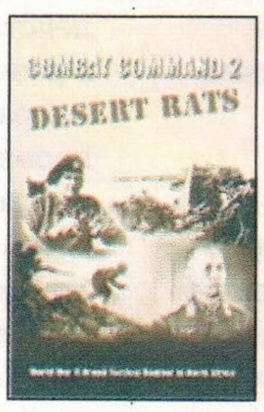
Ну-ка, детки, угадайте, кто здесь танки?





Как ни крути, больше тройки с плюсом не вырисовывается.

В чем можно реально упрекнуть Boku Strategy Games, кроме упоминавшегося выше, так это в том, что все-таки при игре с компьютером особого напряжения мозгов не ощущается. Похвалить компьютерного оппонента можно лишь за то, что он не норовит тем или иным способом отдать победу союзникам, а играя за Вермахт, не стремится отступать по поводу и без повода. Однако эта похвала дорогого стоит и, в некотором смысле, оправдывает остальные огрехи.

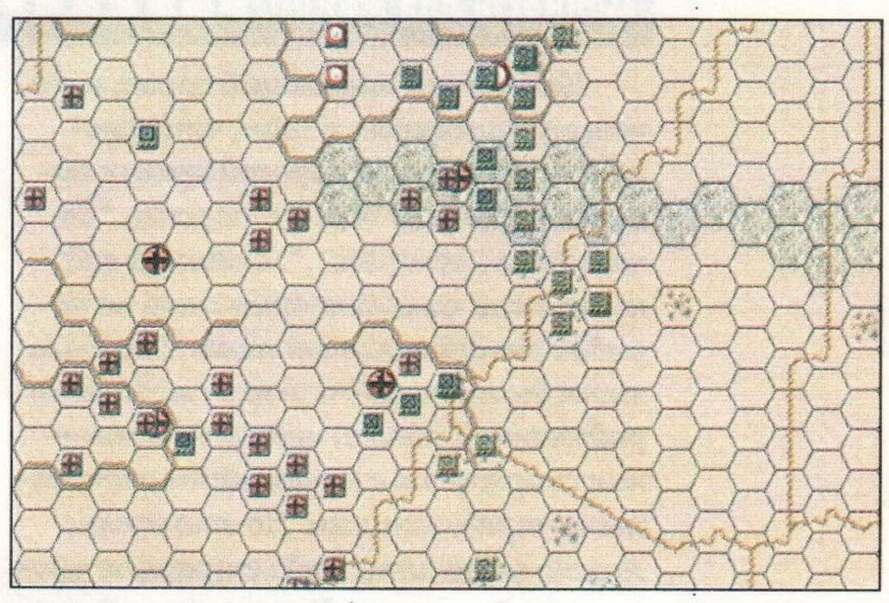


Для тех, кто не в курсе, соотношение потерь личного состава в боях немцы vs. англичане в годы мировой войны было четырнадцать к одному в пользу немцев, и это при том, что немцы наступали чаще. Та же самая картина и при сравнении потерь Германия vs. Америка, только здесь все еще мрачнее: счет здесь "двадцать – один" в пользу бюргеров. В игре эта историческая статистика прослеживается не настолько явно, но и полных геройства янки, одним лишь взглядом разгоняющих толпы фашистов, замечено тоже не было, что на общем фоне подобных игр выглядит очень даже свежо.

И все же не удержусь

Выскажусь по поводу графики. Нет, не о том, что она застряла на уровне первого Panzer General, это, как уже упоминалось, не суть важно. Смущает меня другое. Взгляните на скрины. Многие ли из вас смогут на раз указать, где здесь танки, где пехота, а где артиллерия. Хардкорным варгеймерам эта задачка, конечно, сложной не покажется, а остальные 99% людей, вздумавших поиграть в CC2DR, на полчаса, а то и на час выпадут в осадок. Ну, неужели авторам так трудно было нарисовать вместо квадратиков с крестиками более интуитивно понятные пиктограмки, или все-таки создавалась игра в расчете на узкий круг пользователей. Но в таком случае ожидать большой коммерческой выгоды не приходится и проще выложить игру в I-net'е как Shareware (и фэны довольны, и прочие не в обиде). Мне сей момент не ясен и поныне.

А вот что надо непременно похвалить, так это шикарную подборку агитпропа тех дней (хотя в отличие от оригинального Combat Command 2 советская тема не присутствует). Все-таки этот небольшой штришок спасает ситуацию с недостающей атмосферой. Не Iron Cros, конечно, но тоже неплохо.



Одной строкой

Для тех, кто читает только последний абзац, кратко общая суть вышеизложенного. Добротный wargame для узкого круга хардкорных игроков, который никогда не станет хитом, с неплохим соответствием реалиям второй мировой, но больше похожий на шароварный продукт, чем на серьезный проект.

НИМ

- самые ехидные обзоры
- самые скандальные новости
- самые ежедневные розыгрыши
- и многое, многое другое...

НОВЫЙ взгляд на ИГРЫ

www.tgw.ru

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Модный минимализм

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com/
Разработчик	Frog City Software http://www.frogcity.com/
Жанр	Economic RTS
Требуется	Celeron 300, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron 500, 64 MB RAM
Сайт игры	http://www.frogcity.com/trade/intro.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1185.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется

Как всякий мыслящий игрок, я все чаще задумываюсь о том, что творится на мировой игровой арене в последнее время. С одной стороны, "до чего дошел прогресс...": внешний вид нынешних компьютерных игр на порядок отличается от того, что было хотя бы год назад, и это не может не радовать. Конечно, подобные изменения сопряжены с возросшими системными требованиями. Но это вполне можно пережить, куда страшнее убогость содержания. В свете последнего утверждения рождается "другая сторона". Так вот, с этой стороны все чаще и чаще можно услышать, что раньше игры были пусть не такие красивые, но куда более содержательные, умные и, как следствие, интересные.

Рассчитывать на то, что по прибытии в пункт назначения привезенный товар будет сметен с прилавков восторженной публикой, по меньшей мере, легкомысленно, а называя вещи своими именами, попросту глупо

Вероятно, именно в угоду ностальгирующим эстетам, возмущающим душевное спокойствие масс подобными высказываниями, на рынке начали появляться игрушки, словно сделанные лет этак пять-семь назад и по какой-то нелепой случайности забытые в дебрях геймейкерских студий. И лишь благодаря недавно проведенной генеральной уборке, вызванной, возможно, сменой хозяев помещения, эти игры увидели свет. В начале лета Holistic Design поражают общественность своим Merchant Prince II, убогим на вид, но невероятно замороченным и интересным на вкус, а в конце сентября на стол ложится диск с Trade Empires, игрой менее убогой на вид, но столь же вкусной, как и предшественник. Тенденция, однако, и если так пойдет, то можно вскоре ожидать возвращения псевдографики и PC-скриперного озвучения.

Торговля как таковая

С самого начала человечество развивалось крайне неравномерно. Причин тому уйма, и до сих пор находятся новые, но одной из них было хаотичное распределение ресурсов на поверхности и в недрах третьей планеты от Солнца. С вероятностью 101% мы никогда не узнаем, кто, когда, по какой причине и при каких обстоятельствах придумал торговлю, но факт остается фактом - в какой-то момент люди начали обмениваться имеющимися в их распоряжении товарами. Потом появился "всеобщий эквивалент", а попросту говоря, деньги, и с того самого времени вплоть до сегодняшнего дня практически ничего не поменялось. Покупаешь дешевле, продаешь дороже – разница твоя. Бессмертная формула, до одури простая и потому в той же степени гениальная. Вместе с тем, те, кто хотя бы раз в жизни пробовал претворить эту простоту в жизнь и заставить ее работать на себя, прекрасно знают, насколько она обманчива, но им почему-то никто не верит. Поэтому создатели Trade Empires решили предоставить любому желающему возможность попробовать себя на не самой сладкой жизненной ниве, ниве торговли, и определиться с наличием или отсутствием у себя таланта к этому делу.

Hungry Ducky

Октябрь – один из самых опасных месяцев в году для игры на бирже. Остальные опасные месяцы: июль, январь, сентябрь, апрель, ноябрь, май, март, июнь, декабрь, август и февраль.
Марк Твен

Торговля на экране монитора

Суть игры проста: есть 18 миссий, действие которых разворачивается в разные эпохи на разных континентах и ограничено различными временными промежутками. За отпущенное на прохождение миссии время необходимо создать на предоставленном участке земли (или не совсем земли - как пойдет) разветвленную сеть торговых путей, обеспечивая раскиданные по вверенной территории города всем необходимым для нормального развития.

В принципе, представленный в игре ассортимент можно разделить на 2 основные группы: продовольствие и промтовары, разница состоит лишь в их составе для каждого сценария. К примеру, если в Древнем Китае основными позициями вашего прайс-листа станут рис, шелк, предметы культа, то египтян придется исправно снабжать рыбой, папирусом и древесиной, а евро-

Объять необъятное... Сложно, но нужно

пейцев, населявших континент в прошлом веке, – сахаром, зерном и сигарами; в общем, скучать не придется.

Интересно то, что на многих картах изначально нет поселений и, как следствие, отсутствует какой бы то ни был спрос на предлагаемую вами продукцию. Действуя по принципу "помоги себе сам", приходится создавать этот спрос искусственно, для чего ставится по торговому посту возле источников продовольствия (по задумке авторов, разумная жизнь зарождается именно вокруг рынков), затем они соединяются дорогой (способствует скорости передвижения караванов), создается первый маршрут, по нему пускается торговец (которого предварительно необходимо нанять) и ожидается результат. Рассчитывать на то, что по прибытии в пункт назначения привезенный товар будет сметен с прилавков восторженной публикой, по меньшей мере, легкомысленно, а называя вещи своими именами, попросту глупо. Поэтому дожидаемся, когда цена на доставленную продукцию опустится ниже среднерыночной, что привлечет долгожданных потребителей, которые организуют вокруг торговой точки населенный пункт и в дальнейшем будут гарантами вашего благосостояния. После этого основная задача – обеспечивать это поселение, как, впрочем, и любое другое, всем, что потребуется его жителям. В противном случае вы станете свидетелями роста недовольства населения и его последующего исхода в лоно противника. Все просто и справедливо.

Если по теории вопросов нет, переходим к практике. В любом без исключения сценарии первые два-три маршрута устанавливаются и начинают приносить хотя бы мизерный доход без видимых проблем. Так что некоторое время вполне реально наблюдать идиллическую картину: города постепенно начинают разрастаться вокруг рыночной площади; торговцы деловито снуют по дорогам, а каждое их посещение любого населенного пункта неизменно положительно отражается на размерах вашей казны. Но время не стоит на месте, а любая цивилизация имеет неприятное свойство развиваться с его течением. В этой связи рано или поздно вам придется столкнуться с плодами этого развития, выражающимися в появлении новых технологий и – неизбежно - в росте потребностей ваших подопечных. Вот здесь-то и начинается настоящее веселье. Игра теряет свою неспешную логичность и превращается в сумасшедшую гонку за временем.

Простейший пример: люди осваивают обработку свинца и на рынке появляется новый товар – свинцовые стрелы. Стоят они достаточно дорого, чтобы считаться предметами роскоши и, соответственно, приносить больший доход, чем еда или одежда. В общем, дело выгодное, но и путь нелегкий. Первонаперво нужно заплатить за обладание технологией, затем потратиться на постройку соответствующей мастерской, после чего добыть достаточное количество сырья (в данном случае руды и древесины), предварительно раскошелившись на добывающие строения. Ну а потом понадобится оплатить услуги торговца, который будет заниматься доставкой товара потребителям.

В целом такой проект обойдется порядка 3500-4000 монет, что, по меркам игры, весьма недешево (примерно, половина стартового капитала), так что выложить подобную сумму за один раз вряд ли удастся. То есть технологическая последовательность будет выстраиваться постепенно: сначала сырьевое обеспечение, затем переработка руды в слитки, затем – слитков в стрелы, ну и напоследок технические вопросы вроде дорог до нуждающихся населенных пунктов, определения ответственного торговца и прочих мелочей. Подвох в том, что за то время, пока вы будете собирать деньги и ждать роста спроса на свою продукцию, людям откроется секрет изготовления бронзы и свинцовые стрелы станут никому не нужны. В жизни при реальных финансовых и нервных затратах наиболее вероятным результатом подобной ситуации является пущенная в лоб пуля. Свинцовая.

И вот такие ухмылки фортуны встречаются практически на каждом шагу. Добавляет веселой жизни и невозможность сровнять с землей неудачно расположенную постройку, да что там постройку, даже дорогу. Ненужным излишеством посчитали авторы и возможность переиграть неудачно сложившуюся миссию. Вернее, в принципе, такая возможность существует, но только на заново сгенеренной карте со всеми вытекающими из этого обстоятельства последствиями. Таким образом, разработка выигрышной стратегии в привязке к конкретной миссии становится неблагодарным занятием. Пойдет ли этой на пользу игре или станет одним из гвоздей в крышке ее гроба – вопрос открытый.

Гримасы торговли

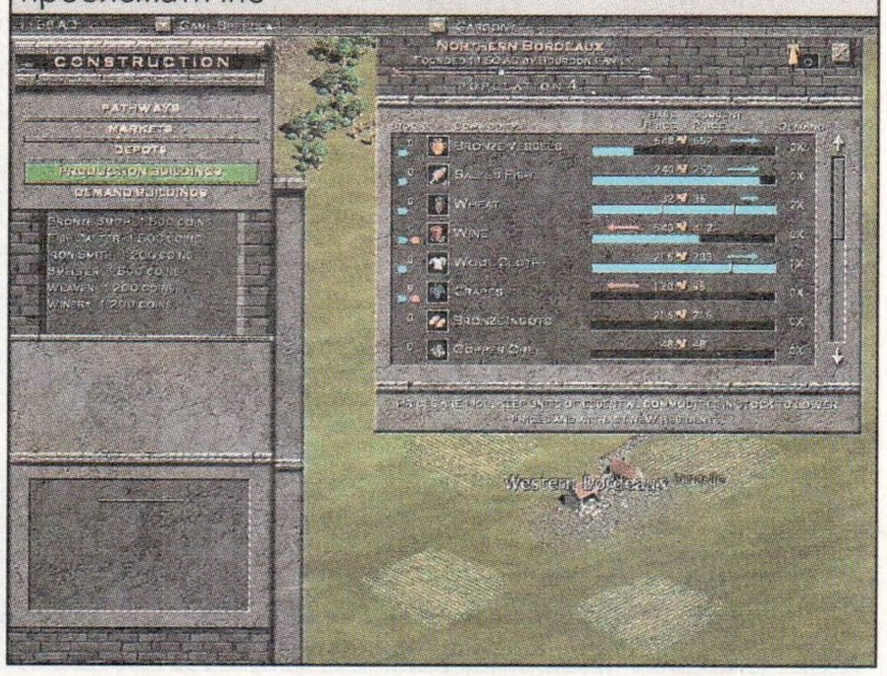
В завершение пара слов о том, что не понравилось. Во-первых, огорчило отсутствие единой кампании. Дело ограничивается лишь сообщением о количестве набранных очков и позиции в Hall of Fame. Несомненно, и эта информация душу греет, но, на мой взгляд, некая сюжетная линия была бы абсолютно не лишней. Во-вторых, вполне возможно, что способность выигрывать на любой карте при любых стартовых условиях, невзирая ни на какие преграды, и есть показатель настоящего таланта и мастерства, но не все же рождаются с монетой в кулаке. А постоянные вторые-третьи места, может, и соответствуют действительности, но очень уж больно бьют по и без того израненному самолюбию. В-третьих, не все понравилось в интерфейсе, например, создание маршрутов или отсутствие масштабирования и мини-карты. Как говорится, пустяк, а жизнь портит изрядно. В-четвертых, опять-таки на мой взгляд, не лишним оказался бы и multiplayer.

Атмосфера восточного базара с неизменными криками торговцев, воплями ишаков, ржанием лошадей и скрипом повозок передана как нельзя лучше, для полноты ощущений не хватило только плевка проходящего мимо верблюда

О графике ничего определенного говорить не стану. По идее, в подобных играх внешний вид не главное, основной акцент должен делаться на логичность экономической модели, историческую достоверность да адекватность противников. Но, вместе с тем, истории известно немало случаев, когда актуальная реализация ни в коем разе не мешала рыночному или иному успеху игры, взять хотя бы Railroad Tycoon 2 или Sim City 3000. Весьма продвинутые для своего времени были игрушки. А вот за звук авторов можно похвалить. Атмосфера восточного базара с неизменными криками торговцев, воплями ишаков, ржанием лошадей и скрипом повозок передана как нельзя лучше. Для полноты ощущений не хватило только плевка проходящего мимо верблюда.

Впечатления игрушка оставила весьма противоречивые. С одной стороны, в ней есть над чем поломать голову, за что порадоваться и от чего побиться в истерике. Но вот внешность... Для того чтобы проводить по уму, необходимо некоторое время пообщаться, а встречают-то, как известно, по одежке. Не знаю, придется ли по вкусу искушенной и в определенной степени избалованной современной публике наряд, в который облекли создатели Trade Empires свое творение. Остается только понадеяться на прозорливость этой самой публики да пожелать удачи игре, она ее без сомнения достойна.

Без хорошего стакана разобраться весьма проблематично



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Учитесь торговать!

Михаил Рахаев

Patrician II (Негоциант)

Издатель в России	1C (www.1c.ru)
Разработчик	Ascaron (http://www.ascaron.com)
Жанр	Экономическая RTS
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 450, 64 Mb
Сайт игры	http://www.ascaron.com/englisch/index.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.4

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Есть три легких способа разориться:
самый быстрый из них – скачки,
самый приятный – женщины,
а самый надежный – сельское хозяйство.
Уильям Питт Амхерст

Хитроумные патриции и расчетливые негоцианты, а умеете ли вы торговать? А знаете ли вы, где самые выгодные цены на пеньку и где самые лучшие смолокурни? А сможете ли вы без помощи компьютеров и калькуляторов вычислить наилучший и к тому же безопасный маршрут для своих морских караванов? А хватит ли у вас амбиций и таланта, чтобы когда-нибудь стать главой Ганзейского союза? А готовы ли вы вообще к общению с умной и масштабной экономической стратегией? Да, нет, сомневаетесь? Надеюсь, данный обзор поможет вам окончательно определиться с ответом.

Краткий курс истории Ганзейского союза

В качестве разминки – небольшая историческая справка. Для начала разберемся с названием. Дело в том, что английское название игры очень многих может ввести в заблуждение. Патриций – понятие древнеримское. Произошло от латинского “патер”, то есть “отец”. Изначально “отцами” называли всех коренных римлян, потом слово “патриций” закрепилось за прослойкой родовой аристократии. Это общеизвестные факты, и, опираясь на них, легко прийти к выводу, что игра – про Древний Рим. Что-нибудь в духе Caesar III... Ошибочка! На самом деле используется другое значение слова. “Патрициат” – так уже в средневековой Европе обозначали, что называется, финансовую элиту общества: богатых купцов, ростовщиков, глав ремесленных цехов и так далее. Соответственно, Patrician II посвящена истории средневековой Европы (северной ее части), начиная с XIV века нашей эры, то есть примерно с того момента, как сформировалась Ганза – торговый и политический союз северных немецких городов с центром в г. Любеке.

В лучшие свои времена (то есть как раз в XIV – XV вв.) Ганза объединяла порядка двухсот вольных городов от Лондона и приполярного Бергена в Норвегии до Великого Новгорода. Фактически, это была крупная купеческая республика, по мощи не уступавшая ни одной тогдашней европейской монархии. Горожане чрезвычайно ценили свою независимость и были готовы в любую минуту с оружием в руках биться за нее. Так что ганзейская городская вольница была чем-то вроде кости в горле тогдашнего малограмотного и воинственного дворянства; она подрывала устои феодального строя и ничуть этого не стеснялась. К примеру, если крепостному удавалось бежать в вольный город и там прожить, не выходя за его стены, ровно год и один день, он становился свободным.

Города союза пользовались единой денежной системой и немецким языком в качестве универсального средства общения; в 1367 году после первого съезда представителей городов Ганза окончательно оформилась как независимая составная часть Германской империи.

При желании в игре можно заделаться и ростовщиком

Для полноты картины опишу и закат Ганзейского союза. К XVI веку могущество союза подточили чрезмерная и даже местами гротескная консервативность этой организации, постоянные разногласия с южными городами Германии, а также успешное развитие промышленности в Англии и Нидерландах. В игру вступали новые действующие лица, не особенно желавшие терпеть жесткую монополию немецких купцов. Первый существенный удар нанес Ганзе Иван III, который уже в 1478 году окончательно присоединил Новгород к Москве и разогнал тамошнее немецкое торговое представительство. Веком позже английская королева Елизавета I распорядилась ликвидировать Стилярд – защищенный крепостной стеной ганзейский торговый двор в Лондоне. После же Тридцатилетней войны (1618 – 1648 гг.) политическая карта Европы вообще сильно перекроилась и Ганза окончательно пришла в упадок. Последний съезд городов состоялся в 1669 году.

Из негоциантов в люди

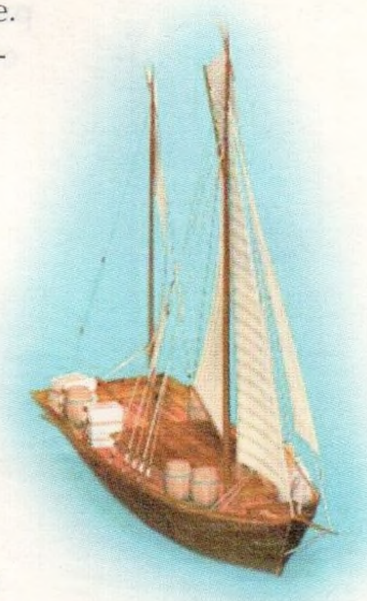
Но не об упадках и войнах думает входящий в новую жизнь молодой купец, коим, собственно, и будете в этой игре вы. Совсем не об этом! Гораздо страшнее далеких бед текущие мирские дела: что купить, где продать, какие полезные знакомства завести, как встречи с пиратами избежать и так далее. Много разных возможностей, много циферок – игра-сказка для любителей покопаться в интерфейсе или для тех, кому, не дай Бог, нравится самолично с ручкой и бумагой просчитывать разные варианты сделок.

Условно можно разделить игровой процесс на три важных составляющих: торговля, производство и политика. К этому добавляются еще квестовые элементы вместе с возможностью морских сражений, благодаря чему Патриция-2 в какой-то мере можно отнести и к "пиратскому" жанру. Тем более что здесь и самому можно попиратствовать.

Ганзейская торговля

Ганзейская торговля была, прежде всего, морской. Соответственно, в игре нам тоже предстоит заниматься исключительно водными грузоперевозками. Логика купли/продажи стандартная, знакомая хотя бы по недавней стратегии схожей тематики Merchant Prince II. В трюмах – товары, в кошельке – золото; купил – привез – продал – порадовался выручке. Как и в MP2, основная проблема в том, чтобы сообразить, где и что купить и куда потом все это отвезти. Товаров много (20 разновидностей и отдельной категорией – различные виды оружия); городов тоже хватает (19 наиболее значимых ганзейских торговых центров) – выбор более чем неоднозначный. К тому же телефонов-телеграфов в те времена не было, и поэтому, скажем, из своей Любекской конторы не очень хорошо видно, какие цены в Эдинбурге на зерно.

Экономическая модель динамична, продумана, и, что самое главное, она четко увязана с текущей торговой активностью и с наличием производственных мощностей в каждом из городов. При этом нет переусложненности, взаимосвязи очевидны: дефицит товара ведет к росту цен, покупать товар выгоднее там, где он производится, и так далее. Самое же интересное в этом то, что игрок может ситуацию прогнозировать. Внимательное изучение рынков сбыта помогает предугадать, в каких товарах скоро возникнет нужда, а какие будут в избытке.



Сам же процесс торговли незатейлив, тут изобрести что-то новое было бы проблематично. Берем свободный корабль, наполняем трюмы товаром (из собственного склада или непосредственно с местного рынка) и, переходя к глобальной карте, указываем маршрут следования. Но и тут в игре немало любопытных придумок. Во-первых, сами корабли: нужно нанимать для них экипаж (которому, к тому же, надо еженедельно платить), закупать вооружение, время от времени ремонтировать. Во-вторых, можно подряжаться на выполнение заказов мэрии – сроки жестко фиксированы, но зато заранее оговаривается цена продажи и можно не беспокоиться о том, успеет ли какой другой торговец нас опередить. В-третьих, в такие "речные" города, как Новгород, Кельн и Торунь (сейчас польский город), не смогут пройти большегрузные корабли. И, в-четвертых, в связи с небезопасностью плаваний введено такое понятие, как "конвой". То есть капитаны, которые не хотят плавать на свой страх и риск, могут присоединить свое судно к большому торговому каравану. Удовольствие не бесплатное, зато безопасно. К слову: игрок тоже может со временем заделаться флотоводцем и зарабатывать дополнительные средства охраной судов. А еще он может войти в состав крупной торговой гильдии и получить доступ к ее конвоям.

Средневековая индустриализация

Второй по важности игровой пласт – производство, владение различными фермами и ремесленными мастерскими. Теоретически можно вообще не заниматься мореплаванием и просто сидеть дома, зарабатывая продажей, к примеру, продукции собственной смолокурни. Спокойно, хотя и малоприбыльно. Зато, если

Злобный пират: за 40% добычи он готов тайно работать на нас

Выбираем место для торгового представительства

удается найти хороший рынок сбыта за морем, – сказка!

Каждый город имеет собственную специфику: где-то хорошо рыба ловится, где-то железная руда есть, где-то пивовары умелые, где-то виноделы... Игрок, имея торговое представительство в городе, может заниматься созданием соответствующих хозпостроек. К примеру, в славном городе Любеке и его окрестностях, помимо уже упомянутых смолокурен, можно строить рыболовецкие фактории, фермы по выращиванию зерна или конопли (не подумайте чего плохого: это так называемая культурная конопля, из которой делают пеньку и выжимают масло), фермы-коровники, лесопилки, мастерские по выплавке металла и черепичные заводики. Причем рыба, железные изделия и черепица тут производятся особенно шустрыми темпами - это, так сказать, специализация города. В других местах другой расклад – именно на этих различиях и делаются состояния!

Нельзя не упомянуть и о том, что практически каждую ферму или фабрику нужно снабжать расходными материалами. Взять те же рыболовецкие фактории. Просто так рыбки с них не получить, для работы ежедневно требуется соль и пенька. Нет соли – рыба протухнет; нет пеньки – сети не из чего делать. Все логично. А учитывая то, что соль только привозная, выстраиваются интереснейшие торгово-промышленные цепочки.

Помимо промышленных зданий, игрок может строить также жилые дома (запас рабочей силы плюс рента), дороги, колодцы и госпитали (престиж и улучшение санитарно-гигиенической обстановки), а также военные сооружения (будучи мэром).

Легко ли стать мэром, легко ли быть мэром

Многие исключительно богатые торговцы стремятся к политической карьере. Что же, для них в игре тоже предусмотрено немало интересных возможностей.

Мэра выбирают ежегодным голосованием. Зарекомендуй себя удачливым предпринимателем, ревностным христианином и щедрым меценатом – и народ тебя поддержит. Темные же пиратские делишки или, к примеру, невыполнение взятых на себя по контракту обязательств ухудшают репутацию. Разумеется, наличествует и банальный подкуп. Кстати, мэром можно стать только в исконно ганзейских городах, к которым в игре не относятся Новгород, Берген, Лондон и Брюгге.

Быть мэром – очень почетно. Но взамен требуется масса усилий по удовлетворению потребностей города (то есть дефицит нам уже не на руку) и обеспечению его безопасности. Время неспокойное – напасть могут и с моря пираты, и с суши охочие до наживы феодалы. В качестве мер защиты мэр может строить крепостные стены и другие оборонительные сооружения, а также снаряжать ополчение из горожан.

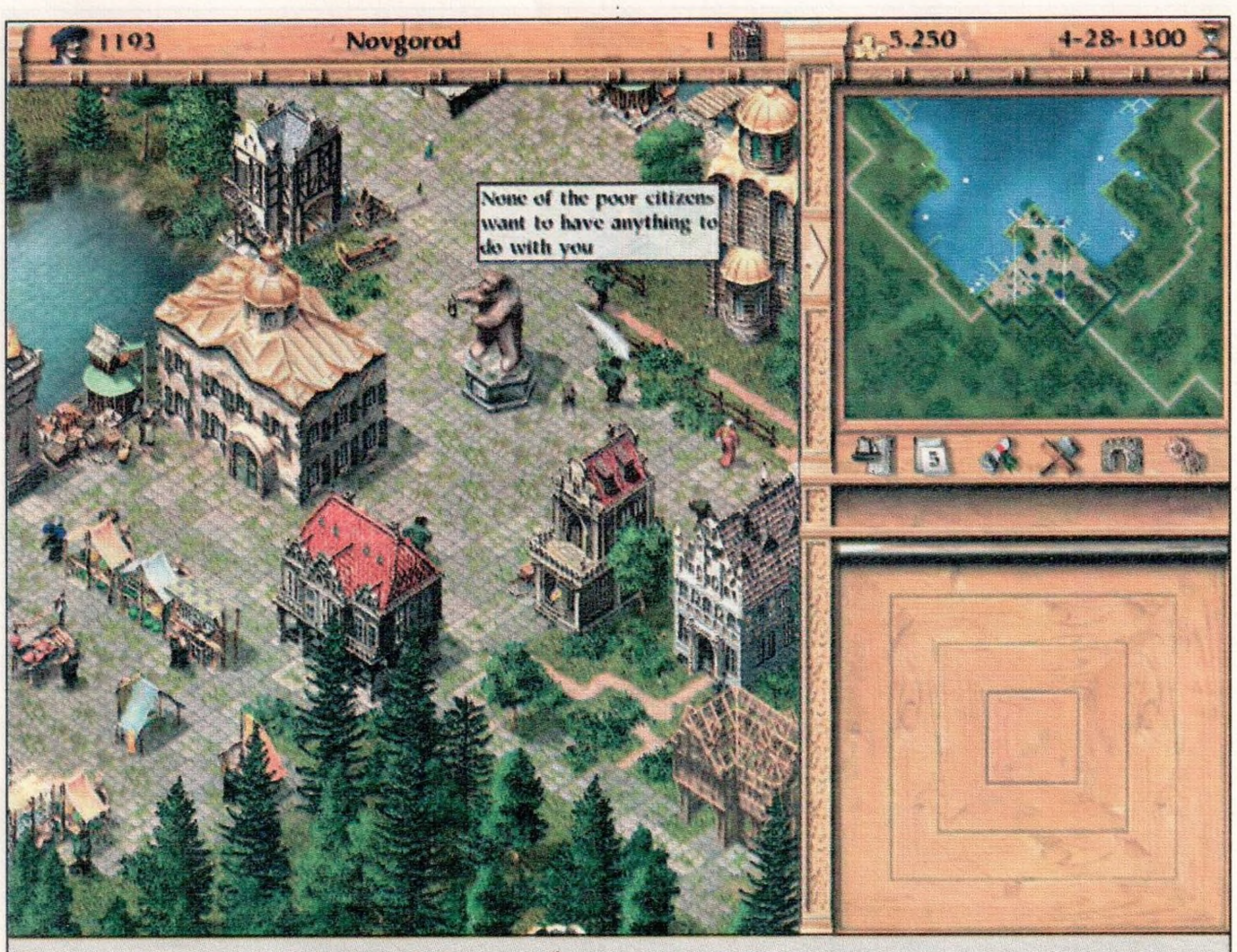
Следующая ступенька на лестнице славы – главенство над всем ганзейским союзом. Президента союза также избирают голосованием, в котором участвуют наиболее влиятельные представители правящего сословия (члены гильдии, имеющие статус Councillor). Симпатии, опять же, завоевываются либо благотворной деятельностью на благо Ганзы, либо подкупом. В качестве "благотворной деятельности" может выступать, например, участие в боевых действиях или экономических блокадах, которые часто использовались Ганзой для приведения непокорных городов в чувство.

Не все патрицию масленица

К сожалению, а может быть, и к счастью, но трех страниц оказалось мало для рассказа обо всем, что может встретиться вам в игре. Не упомянуты еще разные квестовые поиски сокровищ, борьба со страшными эпидемиями чумы, внутригородские конфликты между конкурирующими торговцами с привлечением наемных бандитов, увлекательные поиски невесты своему герою (устрой пышную свадьбу - и в городе тебя зауважают!), подкуп судейских при уклонении от различных обвинений, строительство и "апгрейд" кораблей, наем капитанов, бунты матросов и горожан, участие в китобойном промысле, пиратство или, наоборот, охота за пиратами – всего не перечислишь.

Подводя итог, можно сказать, – это наш выбор! Продуманная, интересная и масштабная стратегия, рассчитанная на глубокое погружение в мир средневековой городской жизни. Чуть-чуть занудно-купеческая, чуть-чуть военно-историческая, чуть-чуть пиратская. Ей, конечно, не избежать невыгодных сравнений со стратегиями, более продвинутыми в плане морских и сухопутных битв, но это не так критично – все окупается многогранностью игры и доступностью нескольких принципиально различающихся стилей прохождения. Как это ни странно, но именно сейчас, когда вроде бы повсеместно побеждает попса, стали чаще появляться такие крепкие и одновременно умные стратегии. Нашумевшая Europa Universalis, великолепный Tropico, родственный Merchant Prince II, еще несколько сильных названий – может быть, начинается золотой век стратегий?

В бане решаются все важные государственные вопросы



Такой вот он, древний Новгород; особенно радует статуя медведя

MAGIC The Gathering

Думай - стремительно!
Действуй - решительно!

Magic: The Gathering® - власть в твоих руках. Победить соперников силой своей мысли можно, только играя в лучшую настольную интеллектуальную игру в мире. Тебе понадобятся поддержка могущественных существ, стальные нервы и мозги.

Хочешь научиться играть в Magic:The Gathering®? Тогда 7th Edition™ - специально создана для тебя. В стартовом наборе есть все, что нужно для двух игроков. А занимательное руководство на компакт-диске поможет тебе освоить игру.

Magic:The Gathering : Совершенствуйся!

Приходи в наши клубы с этим купоном, сыграй в демо-игру "Magic" и ПОЛУЧИ ДЕМО-ДИСК
Адреса́ клубов, где ты можешь получить Демо-диск:
Москва и Подмосковье
«Портал» м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел.: (095) 248-49-03
«Лотус» м. Комсомольская, 1-й Ольховский тупик, д. 6/3, тел.: (095) 267-87-61
«Саргона» м. Сходненская, ул. Нелидовская, д. 20/1, тел.: (095) 493-98-48
Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 445-10-54
Киев Клуб "Легенда" ул. Богатырская, д. 2Б, тел.: (044) 461-31-61

Да, у меня стальные нервы!
Пришлите мне бесплатный Демо-диск
по игре Magic:The Gathering®.

Имя: _____
Фамилия: _____
Дом: _____
Почтовый индекс: _____
Страна: _____
Дата рождения: ____/____/____
Пол: М Ж
Улица: _____
Квартира: _____
Город: _____
E-mail адрес: _____

Жители других городов могут получить демо-диск, отправив купон по адресу: 109029 Москва, а/я 29 "Великолепная семерка"

Все торговые знаки, включая имена героев и их отличительные особенности, символы «маны» и цветная пентаграмма являются собственностью компании Wizards of the Coast, Inc.
©1993-2001 Wizards.

Саргона® Wizards of the Coast

Дополнительная информация на сайте www.sargona.ru

РАССЛЕДОВАНИЕ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Маша aka Jennifer

Дело девятое: Из жизни колобков...

Издатель	Alsyd http://www.alsyd.com/
Разработчик	Epistec http://www.epsitec.ch/
Жанр	стратегия + программирование
Требуется	Pentium II 300, 64 MB RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 MB RAM

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 4.8

Время освоения: от 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Чем славятся большие корпорации, в чьих планах, что ни игра – то хит, или, в крайнем случае, заявка на хит? А тем, что большинство их произведений – это искусно проапгрейженные версии игр, которые пользовались популярностью два года назад, три, четыре и так до самого зарождения собственно игр. Что на фоне этих корпораций могут предложить люди, для которых создание игры – дело, в общем-то, новое и неизведанное? Естественно, что-то новое и непонятное. Вот тут-то и начинается развал канонов и создание принципиально новых жанров.

Ищем друзей-"кислотников"

Ностальгия по девяностым

Злобные пауки. Злобнее – только самый страшный враг. Стрекозы

***

Начиналось все просто. В менюшке были благополучно пропущены столь непонятные пункты, как "exercises" и "programming challenges", и я приступила непосредственно к кампании.

Если кто-то наивно решил, что название игры имеет какое-то отношение ко всем известному беженцу от анималов колобку, тот глубоко заблуждается. Хотя надо признать, что главный герой весьма своими формами и объемами похож на пресловутое мучное изделие, но на деле выясняется, что Colobot – это всего-навсего Colonization Robot, как ни банально это звучит.

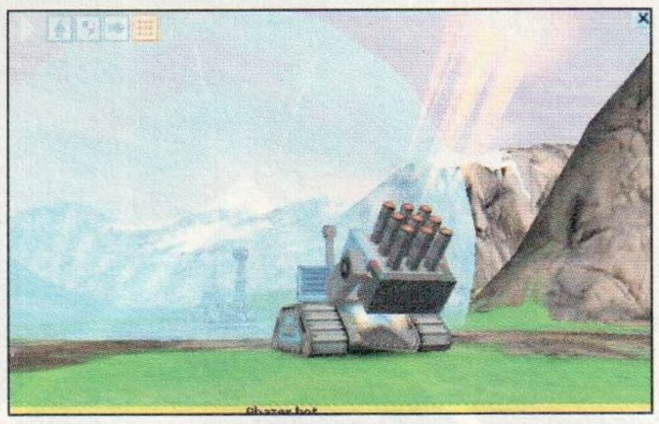
Итак, группу в составе ракеты (она же база, одна штука) и космонавта (он же жирный крендель, одна штука) засылают на разные планеты с целью добычи, но не спайса, не тибериума, не реланиума, как вы могли подумать, а титаниума. Догадайтесь-ка с трех раз, зачем он нам нужен? Умницы, правильно решили, что титаниум этот является неким веществом, из которого можно получить абсолютно все: энергию, дома, роботов и прочие блага цивилизации.

Перед полетом мне разрешили всласть поиздеваться над несчастным колонизатором, и я сделала ему элегантный черный скафандр с неоновыми прожилками, фиолетовые волосы и модные очки. Результат вы можете наблюдать на одном из скринов.

И вот, собственно, игра

С чем можно сравнить разочарование, постигшее меня?

Да нет, сначала все шло прекрасно: графика не испугала и даже в некоторой степени умилила, Колобот (так я обзываю главного героя) спокойно осваивался в новом для него мире Луны, но затем...



Понимаете, товарищи, я информатику не очень люблю (в школе обычно за меня домашние задания выполняли разные товарищи, чрезвычайно продвинутые в программировании), но я с ней столкнулась здесь, в этой игрушке! Скажем, вместо того, чтобы ткнуть дланью в морду агрегата и ткнуть ей же в холм на местности, приходилось в неразумные мозги робота вводить словесные команды типа "move 10". Ну, не кретинизм?!

Дальше – хуже

Вручную требовалось вводить и другие команды. Скажем, "пли" или "наведись на цель".

Через некоторое время мои собственные мозги, опухшие от умственных усилий, стали вникать, и я поняла, что за зверь оказался в моих руках.

Разработчики игры, ничтоже сумняшеся, сочли, что программирование в их школах преподается из рук вон плохо, и решили совместить развлечение с обучением. Прямо скажем, забавного в продукте их творчества оказалось мало.

Навскидку припоминаю миссии, копирующие известные симуляторы: провести летательный аппарат сквозь препятствия, гонки на машинах-роботах, а также элементарный экшен-расстрел всего движущегося.

Но это все!

Остальное времяпрепровождение посвящено исключительно мучительным раздумьям на тему: "Ну чего еще не хватает этой мерзкой программе?!" Писать здесь придется больше, чем в лучших образчиках текстовых квестов, переводя в машинный язык все действия, которые казались такими простыми и, не побоюсь этого слова, примитивными в обычной стратегии. Простейшее задание – поиск руды и ее дальнейшая переработка на базе – становится целым романом из команд и точек с запятыми, которыми оканчивается каждая строка.

В общем, не слишком обременительный игровой процесс превращается в занудство, которым досыта нас накормили в школе.

Мой Колоботик

Шок

Именно это чувство я испытала, когда залезла на официальный сайт игры. Она там стоила ни много ни мало, а целых пятьсот баксинских. Выпав в осадок, я прониклась уважением к столь дорогущему произведению и попыталась взглянуть на него более благосклонным взглядом, в котором еще изредка пробегал ужас от столь невиданной стоимости.

Графика в игре приятная... Все такое миленькое, прямо пятилетним малышам впору. На изредка холмистой местности пятиметровые заросли леса или кристаллов, а остальное пространство просто девственно чисто и радует взгляд зеленым (синим, красным – в зависимости от планеты) ландшафтом. Потом я судорожно вспоминаю, что игрушка рассчитана как минимум на десятилетних, ну а вот тут уже проигрывает по всем параметрам... Кому? Да остальным играм, выпущенным в последние года два. И, вообще, она мне по графике напомнила бесплатное приложение к первому графическому акселератору. А теперь все быстренько вспомнили, какое столетие сейчас на дворе?

Что касается звука, то, когда я его случайно послушала отдельно от игры, чуть с тоски не умерла. Если вкратце, то самое близкое по теме будет: "Все умерли... Все умрем... Тоска без начала..." Заунывные песнопения перемежаются механическими всплесками активности, которые звучат на фоне этой, с позволения сказать, музыки, стонами и воплями.

Ну а напоследок – вопрос. Когда некто стреляет в здание, что происходит?

Вы ответили совершенно правильно – здание рушится. Но тут, в странном мире колоботов, здания отнюдь не рушатся. Напротив, с помощью вышеописанной процедуры они сооружаются!

в 10 метрах
от станции метро
"Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т. 194-3206
ВИДЕО
АУДИО
РС ИГРЫ
Лицензионный товар -
по пиратским ценам
Предъявителю сего
отрывного купона
предоставляется
СКИДКА в 5%

РАССЛЕДОВАНИЕ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Revenant

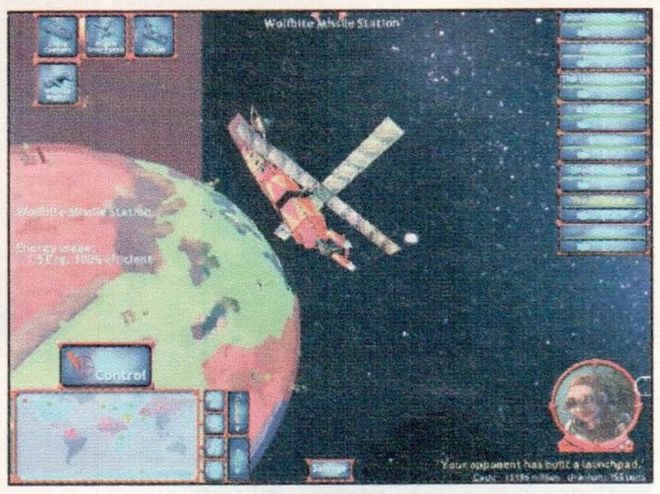
Дело десятое: Термоядерный маразм

Издатель	GlobalStar http://www.globalstarsoftware.com/
Разработчик	Small Rockets http://www.smallrockets.com/
Жанр	RTS
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM

Игровой интерес ■
Графика ■■■■■
Звук и музыка ■
Оригинальность ■■■■
Ценность для жанра

Рейтинг 1.9

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: невероятно высокая
Знание английского: обязательно



Пальцы на Кнопках

Испокон веков люди вели споры друг с другом обо всем. И испокон веков споры эти оканчивались почти одинаково... Вначале несогласные с мнением оппонента брали в руки камень побольше или там дубину покрепче и увлеченно доказывали противнику, как он не прав. Противник, естественно, в долгу не оставался и, радостно размахивая собственным довольно весомым и сучковатым аргументом, пояснял, что все-таки прав он. Порой причиной спора являлось даже сомнение одной из сторон в умственных способностях другой – это, кстати, весьма благородная причина. Или, например, желание устроить геноцид. Ведь это так смешно. Особенно в процессе, а не по результату. После обычно бывает скучно, и потому приходится искать врагов в собственных рядах, а уж это еще более веселое занятие...

Итак, шло время, прогресс не стоял на месте, и в руках людей постепенно доказательства собственной правоты, непогрешимости, да и просто крутости становились все весомее и сучковатее. Наконец, с раскрытием тайны расщепления ядра люди обрели самый сильный аргумент за свою недолгую историю. Символом этого аргумента стала Большая Красная Кнопка, или БКК.

А если их нажать?

Компания Small Rockets решила немного забежать вперед и к 2040 году нарисовала нам весьма завлекательную картину. К тому времени Земля будет вся поделена между довольно крупными бан... то есть корпорациями, названия которых порой знакомы... North America и South America – это банально... India и China – свежо, а потому еще более банально... Но вот Ural Federation, Novaya Skorida и Siberia вместо СССР или, на худой конец, России . Впечатление такое, словно у всех разработчиков один и тот же потрепанный географический атлас, набитый битком ветхими альтернативными картами, который передают из конторы в контору по завершении того или иного игрового шедевра. Впрочем, пора давить. То есть хвалить.

Аркада. Аркада без зазрения совести. Такие аркады стоят в игровых автоматах с двумя ручками, кнопкой и щелью для монет. Такие автоматы стоят в метро и на вокзалах, и везде, где не стыдно поставить. Их пинают ногами и торопливо запихивают очередные монеты, чтобы продолжить аркадное издевательство над здравым смыслом. Гордое название Real Time Strategy к игре MAD имеет такое же непосредственное отношение, как РПГ к Diablo 2. Если кратко, то игра представляет собой глобус или земной шар, разделенный на участки. Одни закрашены зеленым цветом, другие - красным. Если вы дальтоник, то играть дальше бессмысленно. Если нет, то тем более. Поскольку зеленым обозначены территории, подвластные вам, а красные (кто бы мог подумать?) – это земли противника. Есть еще и синие, то есть полностью разрушенные, но это уже слишком сложно для понимания, поэтому не будем акцентировать на них внимание. На каждом участке, носящем одно из тех заезженных названий, вроде United Kingdom или Greenland etc., умещается ровно три здания. Два можно строить, а третье, Refinery, – главное. Остальные – это Launch Pad и Nuclear Missile Silo. Из первого пускают ракеты, а из второго тоже пускают ракеты... Только одни летят на орбиту, а другие на территорию противника. “А где же стратежность?” – воскликнет в праведном негодовании кто-нибудь наивный. Как где? Там, на орбите.

На орбите. Хоумворлд страйкс бэк

Все стройки века, базы, юниты, оружие и прочее экологически вредное производство мудрые потомки, живущие в 2040 году, перенесли на околоземную орбиту. На Земле оставили лишь место для жилья, чистой природы, незагрязненных океанов, ядерных шахт, урановых рудников, космодромов и бункеров высшей защиты. Зато вокруг планеты описывают хороводы вереницы космических станций, начиненных оружием массового поражения. Каждая станция прикрывает свой участок. Этакая мифическая ПРО, о которой так мечтают американцы. Станции состоят из множества сегментов, каждый из них надо вывести на орбиту отдельно. Это и жилые модули, и солнечные батареи, и научные лаборатории, и, естественно, боевые турели, призванные сбивать ракеты противника. Все, конечно, выполнено в полном 3D: глобус можно вращать, пока голова не закружится; станции сами стыкуются, сами летают, сами стреляют...

Вся стратегия, если уж подходить к данному вопросу серьезно, основана на своевременных научных изобретениях, кои ведутся в орбитальных лабораториях. Каждую такую можно настроить на работу в одной из областей науки. Например, Nuclear Missiles – новые виды ракет, вплоть до разделяющихся боеголовок. Ресурсов два. Деньги и уран. Последний требуется для запуска ракет, а все остальное идет за наличные. Сам процесс крайне прост: изобретаем все, что изобретается, и начинаем запускать ракеты на вражеские территории. Каждое попадание снимает проценты здоровья с данной страны (!), при достижении 0 она закрашивается в синий цвет и вы считаетесь победителем. В идеале, на Земле должна остаться хотя бы одна ваша территория в окружении радиоактивных руин... Ну разве это не мечта каждого стратега?

The flesh of fallen angels...
© Jack Lupino

Иными словами, об оформлении. Тут надо быть объективным. То есть не сказать больше о графике ни слова. Потому что трехмерные елочные игрушки, висящие в “космическом пространстве”, - это верх хардкорности. Играйте в Хоумворлд, и вы проникнетесь окончательно и бесповоротно.

Что касается звуков и музыки, то после 5 минут игры возникает четкое ощущение, будто вы находитесь на вокзале в зале ожидания рядом с музыкальным ларьком. И больше ни слова.

Ну и напоследок, перед приятным игровым времяпровождением за этим шедевром, я не могу не удержаться и огласить пару гадостей...

Пара гадостей:

Гадость № 1 – миссий нет. Точнее, есть несколько кампаний, различных лишь сложностью и названиями.

Гадость № 2 – сейвов нет. Совсем. Это модно нынче. См. об аркадах.

Осенний марафон

Первые месяцы холодной, в целом, осени 2001 года были очень урожайными. Вышло в свет много интересных игровых произведений. Причем, что немаловажно, большая часть новых проектов оказалась продуктами очень высокого качества.

Военные

Довольными остались все любители симуляторов. Для специалистов по военной технике был подготовлен впечатляющий Sub Command. Когда мы обговаривали с Хорнетом объем предполагаемой статьи, он постоянно настаивал на максимально возможном количестве страниц. В итоге мы выделили ему четыре-пять полос журнальной площади, и он... пообещал уложиться. Кстати, в следующем номере, если все пойдет по плану, вы увидите ценные советы по управлению подводной лодкой в Sub Command.

Спортивные

Что касается любителей спортивных симуляторов, то и они, наконец-то, дождались праздника на своей улице. EA Sports расщедрились аж на два подарка. Первый – экзотический. Это игра Madden 2002. В Америке проект до сих пор носят на руках. Уж больно грамотный получился симулятор. Особенно удалась у разработчиков графика. Отдыхает даже NBA Live с ее детализированной проработкой игроков. Да и геймплей в Madden 2002 выполнен на очень высоком уровне. В своей рецензии Владимир Чаплыгин не только оценил качества спортивного симулятора, но и дал разъяснение основных правил американского футбола. Не поленитесь, разберитесь, что к чему. Симулятор действительно классный.

Главным событием осени стало, естественно, появление NHL 2002. Рецензия на эту игру была построена несколько необычным образом. Она состоит из двух частей. Первая нацелена но новую аудиторию игроков, которые только начинают свое знакомство с серий спортивных симуляторов от EA Sports. Вторая часть – рассуждение профессионалов. Петр Старков побеседовал с представителем Московской Хоккейной Лиги. Все сходятся во мнении, что игра получилась, несомненно, очень хорошая. Однако оригинальных идей в ней не так уж и много, а затея с "карточками" и вовсе выглядит несколько сомнительной. Думается, такие вещи не должны находиться в компьютерном спортивном симуляторе. Это типично приставочный аркадный момент. А если разработчики хотели, чтобы во время матча иногда появлялся "спасатель команды" или же

Итак, лето закончилось. Это, с одной стороны, не очень хорошо. Со стороны обывателя. Зато просто отлично с позиций игрока. Вообще, согласитесь, несколько чудно ведут себя разработчики. Когда большая часть игроков отдыхает от учебы и работы, они лишают их главного развлечения – игр. А когда приходит пора взяться за ум – начинают забрасывать нас разнообразнейшими произведениями всех жанров, практически не оставляя времени ни на что, кроме играния.

вдруг поднимался до заоблачных высот командный дух, то сделать это необходимо было несколько иначе. По-симуляторному. Так или иначе, а однозначно оценить NHL 2002 сейчас нельзя. Необходимо время, чтобы как следует погонять игру и в сингле, и в мультиплейере. К теме нового виртуального хоккея мы еще вернемся.

И снова эти канадцы!

И снова об EA Sports (интересно, эти товарищи когда-нибудь переключат свое внимание на военные симуляторы, чтобы наш отдел в один прекрасный момент состоял из рецензий только на их игры)? Новый футбольный менеджер именитой команды иначе как позором не назовешь. Изменения в игре минимальны. Вадиму Спицыну пришлось их буквально выискивать. Фактически, перед нами та же самая, что и в прошлом году, игра, но с последними составами игроков и командами. Нехорошо.

А вот когда речь заходит о симуляторах Формулы-1, производством которых EA Sports занимаются уже больше года, то приходит время стать оптимистом. Сразу извинюсь перед вами, уважаемые читатели, за отсутствие в этом номере обзора F1 2001. Все дело в том, что игра добралась до редакции за несколько дней до сдачи номера. Не хотелось делать скоропалительных выводов. Решено было как следует поиграть в этот проект и дать взвешенный материал в ноябрьский номер. Все равно поклонники эту игру купят. Думаю, им интересно будет узнать о проекте наше итоговое мнение. Но скажу сразу, однозначно, F1 2001 – стоящая вещь. Местами проект выглядит сильнее Grand Prix 3 Season 2000 expansion pack. Но ряд просчетов все равно имеется.

Разочарования и ожидания

Конечно же, не обошлось и без разочарований. Главной, простите, гадостью прошедшего месяца стала игра Paris-Dakar Rally. От ралли-рейда в этой откровенно дешевой аркаде ровным счетом ничего не осталось. Игрушка напомнила мне серию внедорожных гоночек Test Drive Off-road. А видели бы вы как плевался Вкшмук!

Совсем не понравилась новая игра про гонщиков на скутерах. Драйвер, как обычно, был резок в суждениях. В целом-то проект неплохой, но вот управление – настоящий кошмар. А именно управление играет в подобных аркадах главную роль.

А вот игрушку под названием HoveRace мы будем ждать всем личным составом отдела. Проект обещает быть очень динамичной гонкой с огромным элементом отменного action. Надеемся на то, что в финальном варианте игры будет оптимизирован движок игрушки. И тогда это будет стопроцентный хит.

Ну, а в качестве бонуса мы предложили вам две аналитических статьи. Первая предваряет скорый выход спортивной игры номер один – FIFA 2002. Автор раскрывает всю историю серии и делится своими ожиданиями касательно новой части. Второй материал отражает личное видение автором проблемы развития в России виртуального спорта...

Итак, игровой поток набирает силу. Все-таки, хорошо, что закончилось лето и началась осень!

Леонтий Тютелев,
tutelev@yandex.ru

HoveRace

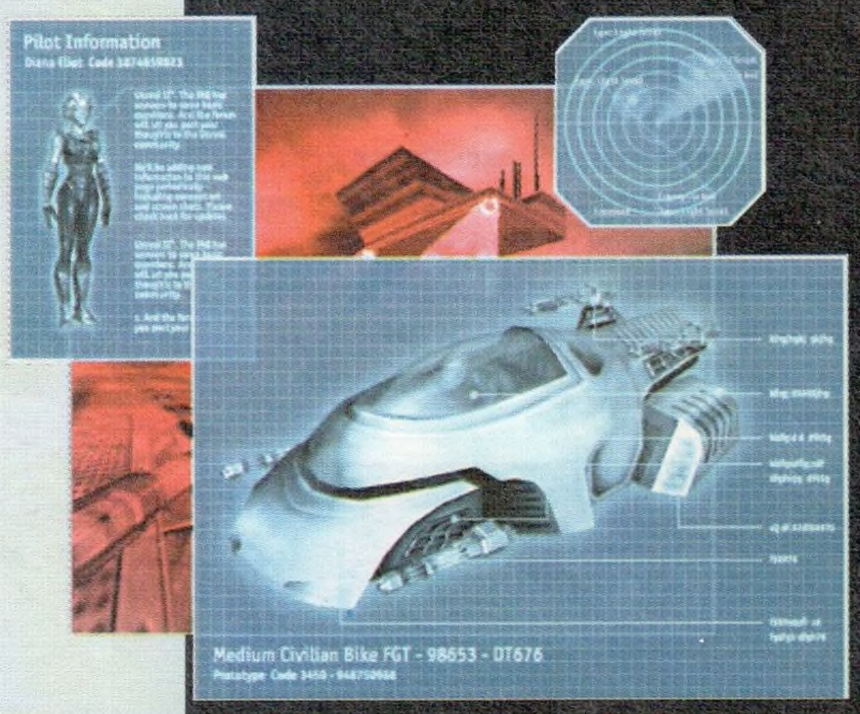
Маленький Вкимук

Очень опасен, потому как вооружен

Издатель	Руссобит-М (http://www.russobit-m.ru/)
Разработчик	GSC Game World (http://www.gsc-game.com/)
Жанр	Аркадные гонки + Action
Дата выхода	Конец 2001 – начало 2001 года
Сайт игры	http://www.gsc-game.com/english/hoverace.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Чой-то меня аркадные гонки в последнее время совсем не вставляют! Вау, ди-джей, смени-ка сидюк, включи что-нибудь футуристическое на подобие Killer Loop или Millenium Racer! Как нету? Совсем? Значит, скоро будет. Да такое, что мало не покажется…

***



Все правильно, уважаемые, в недрах компании под названием GSC Game World готовится новая футуристическая аркада HoveRace.
Не буду ходить вокруг да около, а заявлю сразу, без обиняков – проект многообещающий. Причем этому, помимо пресс-релиза, есть другое хорошее подтверждение – побывавшая в наших руках тестовая версия.
Вкшмук затаился и ждет отправки игры на "золото".

Обычный хит?

Давно известно, что для сотворения хорошей игры не обязательно быть гением, который вынашивает оригинальнейшие идеи, а затем воплощает их в жизнь. Для создания полноценного хита вовсе не требуется делать что-то оригинальнее Black&White, откровеннее Carmageddon, или качественнее Need for Speed: Porsche Unleashed. Достаточно поднаскрести проверенных идей, уже неоднократно опробованных другими разработчиками, скомпоновать их, немного переиначить на свой лад, а также добавить пару-тройку новых возможностей. При общем качественном уровне проекта, успех ему будет гарантирован.

За примерами ходить далеко не надо. Большая часть современных "блокбастеров" строится именно по таким правилам. Не станет исключением и HoveRace. Не в том плане, что блокбастер (это покажет время), а в том, что идей оригинальных тут практически нет. Почти все из того, что покажет нам в конце этого года рассматриваемая игрушка мы видели раньше. Однако достоинств проекта это не умаляет.

Разработчики снова предлагают нам совершить небольшую экскурсию в будущее, дабы посмотреть на то, как будет выглядеть автоспорт через энное количество лет (десятков/сотен). Никаких заявлений о сюжетной линии из уст ответственных за раскрутку проекта не следует, что дает повод лишний раз порадоваться отсутствию притянутого за уши (или за ноги) к вовсе не "художественной" игре сюжета. Впрочем, если мне не изменяет память, в лучших представителях жанра футурогонок сюжета как раз никогда и не было…

Что вообще и что нового?

Едем дальше. На чем нам предстоит гоняться? Естественно, на ховеркрафтах! Для неграмотных – это такие устройства, которые парят на дикой скорости (в данной игре – до пятисот километров в час) над поверхностью планеты. В основном, над специально сделанными для этого трассами. Широченными, длиннющими трассами. Просто, трассами.

В игре будет представлено несколько уникальных аппаратов. А точнее – двадцать штук. В тестовой версии такого разнообразия, конечно же, не было. Тестовая версия – это вам не игрушки. Тут тестировать надо, а не развлекаться. Так вот. Там их было совсем даже не двадцать, но тех трех (кажется, трех) мне с лихвой хватило для того, чтобы отчетливо осознать – машины реально различаются своим поведением на трассе. Причем для аркады эти различия весьма существенны.

Если вы – читатель из разряда внимательных, то наверняка заметили, что HoveRace – это не только гонки, но еще и натуральный экшн. Так и есть. Зарабатывая призовые по ходу сезона, вы будете постепенно апгрейдить свой крафт. Основной тип усовершенствований, конечно же, – оружие. На ваш выбор двенадцать основных видов вооружения, а также два секретных. Кстати, забыл сказать, что есть еще и четыре спрятанных транспортных средства. Помимо вооружения разработчики предусмотрели наличие специальных приспособлений, которые облегчат игроку горячие баталии. Тут и защита, и ускорение, и мины, и кое-что другое. Специальных приспособлений будет ровно семь штук.

Игровое пространство – это, если так можно сказать, в меру интерактивные трассы. Часть объектов легко разрушается. На маршрутах – несметное количество бонусов, денег и прочих полезных вещей. Но не это здесь главное. Главное то, что впервые за долгую историю жанра футуристических гонок мы не будем ограничены стенами в своем передвижении! Возможно, вы парируете эту новость, припомнив, что в некоторых играх тоже не было стен, и это легко позволяло вылететь с трассы и погибнуть. Нет, здесь все треки "лежат" на поверхности земли, и никуда вы не провалитесь. Зато получите огромный простор для маневрирования. Срезать там, обогнуть здесь, уйти от ракеты вот тут. Признаться, я на эту фичу сперва не обращал внимания и старательно выруливал обратно на дорогу, если оказывался на обочине. И как-то не замечал того, что скорость вне трека практически не падает, а крафт управляется очень даже хоро-

шо. Только потом, почитав пресс-релиз, я понял, что к чему, и в следующий раз по достоинству оценил представленную разработчиками возможность. Игра действительно выглядит свежо, потеряв ограничения в лице обочин. Однако тут главное – не увлечься, ибо пропуск очередного чекпойнта практически стопроцентно означает поражение в гонке.

Авторы планируют предложить нам в итоговом варианте двадцать трасс. Помимо конфигурации треки будут отличаться и рядом физических параметров, таких, например, как гравитация, погодные условия, тип покрытия. Если разрушать некоторые из интерактивных объектов третьего плана (специально для этого предназначенных) в определенной последовательности, то, не исключено, заработаете очередной бонус или какое-нибудь супер-оружие.

AI

Противников будет ровно десять. Стандартное количество. Как и обещание разработчиков сотворить для каждого уникальный AI. Действовать один, отдельно взятый искусственный индивидуум, со слов представителей GSC Game World, будет не по заранее отведенной именно ему схеме, а в зависимости от ситуации. По мере продвижения чемпионата, умения ваших оппонентов будут расти. Улучшатся их машины, оружие и защита. По идее, это должно поддерживать качество игрового интереса на одном, высоком уровне. Авторы игры утверждают, будто индивидуальность любого компьютерного оппонента проявится незамедлительно, если вы немного за ним понаблюдаете. Например, некоторых прямо хлебом не корми, дай скинуть преследователям мину "под колеса", другим – лишь бы по противникам палить: призовые места их совсем не интересуют, третьи будут предпочитать чистую игру, обставляя врагов при помощи турбо-ускорения. Старо предание, а верится и по сей день с превеликим трудом.

От теории к практике

Выше была чистой воды теория. Теперь – практика. Я играл в HoveRace не один час и примерное мнение об игре составил.

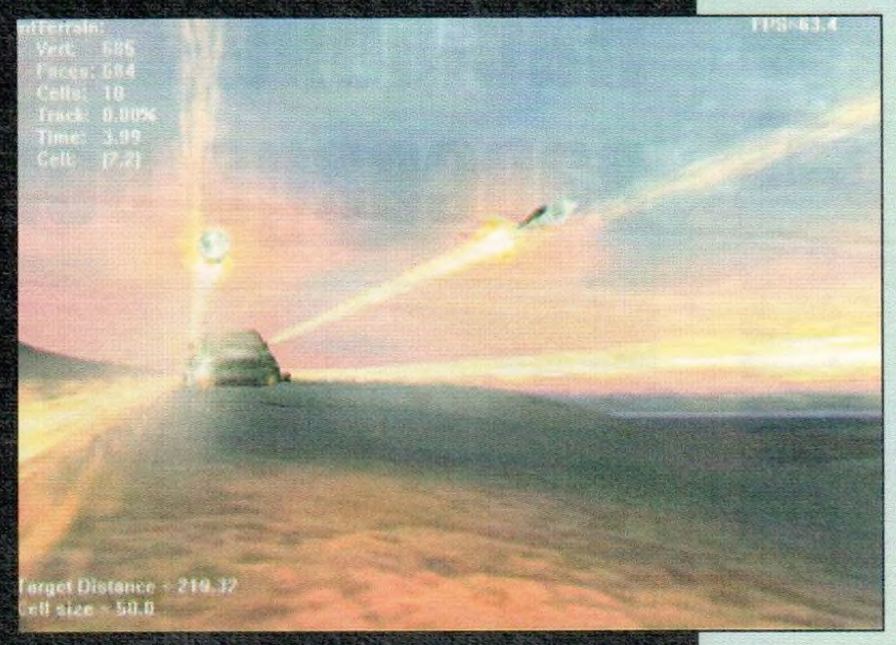
Вот давайте возьмем первое, что бросается в глаза. Интерфейс. Каким он должен быть в футуристической гонке? Эффектным, стильным, необычным. Технологичным. Именно так исполнено меню в игре. Понравилось с первого взгляда. И помимо всего прочего оказалось весьма функциональным.

Начнем чемпионат. Обнаруживаем, что на нашем счету какая-то незначительная сумма денег. Потом в частной собственности оказывается самый захудалый крафт, и мы выходим на первую гонку. Все – такие же бедные, как игрок. Оружия нет, и поэтому заезд проходит в честной скоростной борьбе. Самое время обратить внимание на физическую модель. Вкшмуку она, скажем начистоту, очень понравилась. Управляется крафт хоть и не просто, но без выкрутасов. Привыкните минут через тридцать стопроцентно. В наличии модель повреждений. Нормальная. Алгоритм столкновений показался упрощенным. Игрок никогда не вылетает из седла своего чудо-байка, а чудо-байк в свою очередь редко переворачивается.

Скорость в HoveRace ощущается великолепно. Дизайн одной доступной трассы весьма удачен. Выдержан хороший баланс между сложностью и интересностью. Геймплей динамичен и не банален, что очень немаловажно. Кстати, для особо быстрых людей предоставлена возможность увеличить скорость игрового процесса в полтора раза. Вот уж где придется проявить чудеса реакции!

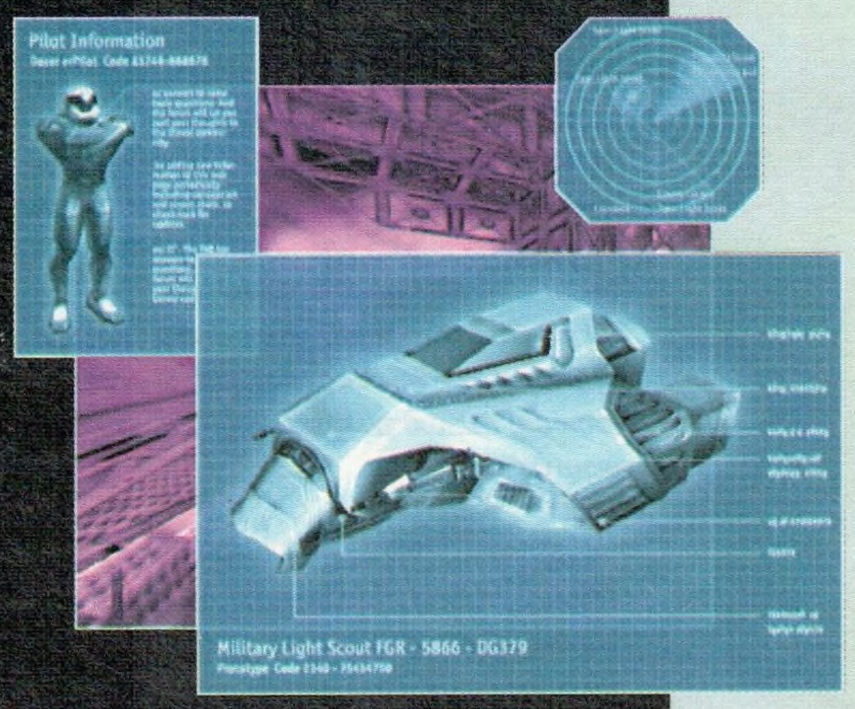
А дальше в дело идут разнообразнейшие "стволы", и игра преображается на глазах. Чистые, выверенные траектории отходят на второй план, уступая место зубодробительному "экшн". Даже самые слабые виды вооружения одной точно очередью способны разорвать противника на куски. Но не окончательно. Через некоторое время машина восстанавливается на трассе. Лично мне кажется, уважаемые, что футуристической гонки со столь сильным элементом раздела господина Джобса еще не было. По крайне мере, ощущения от творения возникают, скорее, военные, нежели гоночные. Именно это может оправдать наличие в финальном варианте произведения такого интересного многопользовательского режима как deathmatch. Это должно быть весьма интересно.

Напоследок позволю себе распространиться немного о графике. Хорошо, почти отлично, но сыровато. Сыровато по нескольким параметрам. Параметр первый – показались скучноватыми и не досконально проработанными модели крафтов. Параметр второй – маловато динамического освещения. Параметр третий – текстурки местами бледноватые. Ну, и четвертый – плохое быстродействие. И если первые три вещи, в принципе, игре можно с легкостью простить, то вот четвертая настораживает. Очень, зна-



ете ли, не хочется, чтобы HoveRace стал забавой для технически продвинутой компьютерной элиты. Такая классная гонка обязательно должна быть массовой. Поэтому будем надеяться на лучшее и ждать скорого релиза.

Ё, ди-джей, а ты знаешь чо такое рэп?



Scooter Pro

Настоящему самокатчику завсегда везде ништяк!

Маленький Вкимук

Издатель	New Media Generation http://www.nmg.ru/
Разработчик	Fusion Digital http://www.fusiongames.com/
Жанр	TPS
Требуется	Pentium 333, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 4.1

Время освоения: а оно вам надо?
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Как известный специалист по играм, пытающимся аркадно имитировать человека разумного, обутого в роликовые коньки, поставленного на роликовую доску, серф, горные лыжи, сноуборд и т.д., меня попросили продегустировать очередной проект, пытающийся аркадно симулировать человека разумного, но на этот раз поставленного на новомодный мелкий самокат.

Эти экстремальные виды спорта, скажу я вам по секрету, редко получаются у господ разработчиков качественными…

Компания Fusion Digital имеет в интернете собственный сайт, благодаря которому приторговывает этими самыми мелкими самокатами для уверенных в своих силах подростков, которые жрут чипсы, жуют жвачки, пьют цистернами "пепси" и курят сигареты. Увидев такое положение дел, я удивился. А где ж играто? Игра было по соседству, в софтварном разделе. И что бы выдумали, она натурально впаривается по цене двадцать баксов тем, кто соизволит купить какой-то очередной сверх-легкий-и-супер-прочный самокат. Такие дела. И какое у меня после этого будет отношение к этакой игре-придатку?

Радостное предвкушение

Основное меню берет хотя бы тем, что не позволяет ни графику настроить, ни контроллер под себя подладить. Там вообще, уважаемые, такой опции как options нету! А зачем она настоящему… э-э-э… ну, скажем, настоящему самокатеру… Нет, самокатер – немного не то. Отдает, знаете ли, каким-то катером, который к самокату – ни в глаз ногой. Назовем такого человека самокатчиком. Хорошее получилось словечко!

Так вот. Самокатчику никакие опции не нужны! Он уже много раз падал со своего колесатого палко-руля на мостовую, разбивал себе бровь, у него случался нервный тик и вообще он контуженный больной человек, которого, как говаривал покойный Паниковский, "девушки не любят!"

Настоящий (или еще лучше – реальный!) самокатчик сразу рвется в бой. Самокат так и выскакивает у него из-под ног! Какая тут тренировка может быть? Это же так просто – кататься на самокате, исполняя хитрые трюки и восхищая сторонних наблюдателей. Вон, Тони Хок на доске катается, что гораздо сложнее, а трюки какие выделывает. И игрок выделывает вместе с ним, и ничего, не напрягается!

Сейчас мы им покажем высший пилотаж!..

Полет птицы "Обломинго"

Быстренько проскакиваем предстартовые экраны, отмечая, что персонажи имеют разные морды лиц, цвет кожи и детали туалета. Выбираем себе один из якобы различающихся чем-то самокатов, и оказываемся в каком-то здании…

..Это потом уже, на досуге, я сидел и пытался осознать цель создания этой, с позволения будет сказать, игры. И пришел к выводу, что разрабатывалась она для популяризации скутеров среди английского населения. Для того чтобы пойти в качестве двадцатидолларового приложения к очередному проданному доблестной компанией Fusion Digital самокату. Тогда все хорошо. Для рекламного буклета получилось отлично. Местами это даже напоминает среднюю аркаду. Но именно местами и именно среднюю. А что если это и есть игра?..

Возможно, впрочем, что я утрирую, выступая в роли избалованного эстета. Однако позвольте мне вам рассказать об управлении, а потом, глядишь, и вы поймете, за что я так невзлюбил Scooter Pro.

Не поддающееся, как уже говорилось, перенастройке управление слишком простое. Это четыре направляющих стрелки и клавиша "пробел", ответственная за прыжок. Классический примитивизм. При длительном нажатии на кнопку движения вперед или же прыжка, интенсивность данных действий возрастает. То есть едем вроде как быстрее, и прыгаем вроде как выше. И где, спрашивается, тут могут возникнуть сложности? Я и сам недоумевал, как можно сделать такое непонятное управление? Персонаж на самокате гораздо менее маневренный, нежели под завязку загруженная фура из вторых "Дальнобойщиков"! В это, возможно, трудно поверить, но это факт. Огибать препятствия и запрыгивать на ступеньки столь же трудно, как пытаться исполнить маневр "переставка" на перегруженном людьми автобусе типа ЛуАЗ. А уж если вы заехали в тупик, и необходимо разворачиваться, то будьте готовы к тому, что почувствуете себя начинающим водителем, который попал на экзамен в ГИБДД! Сдает задом наш самокатчик крайне неохотно, эпилептически подергивая левой ножкой. Периодически он намертво влипает в стены или перила. Какое уж тут скоростное маневрирование между препятствиями и красивые прыжки с финтами. На трамплин-то взобраться невероятно трудно, не то, что на скорости запрыгнуть на него и "исполнить". Это убивает игру с первого выстрела! Геймплей превращается в сплошное мучение. Кто хочет подчинить себе деревянного чурбачка, установленного на самокат? И зачем ему это делать? Есть игры, быстрые, есть динамичные. Эта – медленная и анти-динамичная типа-игра.

Не стоит

После этого нет никакого желания распространять о средней графике и абсолютно не выдающемся звуке. Давайте-ка я, лучше, выдам небольшой вердикт.

Благодаря воистину чудесному управлению, Scooter Pro превращается в настоящую находку для игроков-мазохистов, которые готовы тратить время на то, чтобы подчинить себе непослушный агрегат. Сделать это можно, но у меня возникают сомнения в целесообразности такого поступка. Ведь нет в этом произведении ничего такого, за что в него стоит играть.

P.S. В России игра выйдет в локализованном варианте под названием "Скутер Профи".

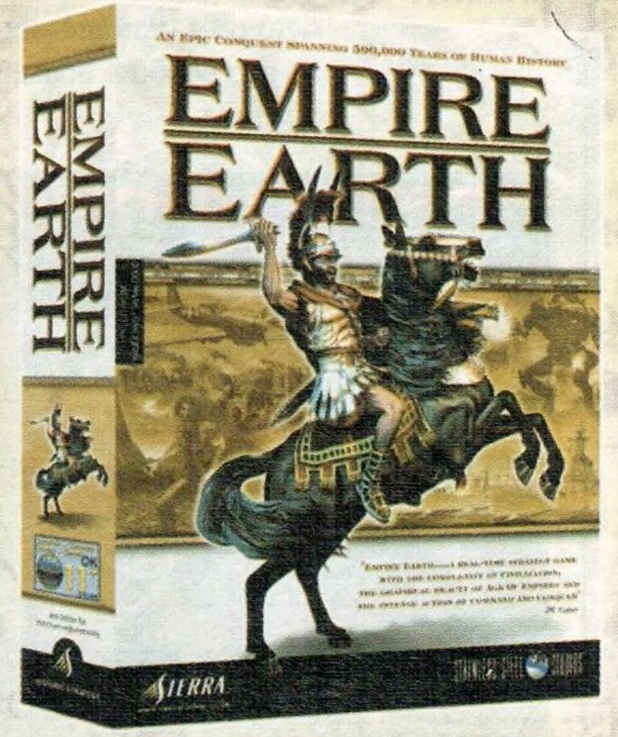
EMPIRE EARTH™

Официальная русская версия

500 000 лет человеческой истории

Эпический масштаб? Не то слово!

Empire Earth – это трехмерная историческая стратегия, в которой вы сможете создать свою цивилизацию и руководить ее развитием на протяжении 500 000 лет. За это время вы пройдете долгий путь от открытия огня до нанотехнологий и боевых роботов. Однако во все эпохи ваша цель останется неизменной – привести свой народ к МИРОВОМУ ГОСПОДСТВУ.



SIERRA™

STAINLESS STEEL STUDIOS™

Спрашивайте в магазинах с ноября 2001 года

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «Софт Клаб»
Тел.: (095) 232-6952, факс: (095) 238-3889, e-mail: sales@softclub.ru

© 2001, Sierra Online Inc. Все права сохранены.

Челюсти

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	Sonalysts http://www.sonalysts.com/
Жанр	Симулятор атомной подводной лодки
Требуется	Pentium II-233, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 350 MHz, 96 Mb RAM
Сайт игры	http://subcommand.ea.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 8.4

Время освоения: большое
Сложность: исключительно высокая
Знание английского: требуется

Sub Command появился как-то неожиданно. Его не анонсировали за пять лет до выхода, не переносили по двадцать раз сроки релиза, не меняли на переправе издателей и разработчиков. В середине года стало известно, что… и вот он уже стоит на моем харде. Разве это не замечательно?

Впрочем, я не совсем честен. Просачивалось кое-что по приватным каналам… Но какое это теперь имеет значение?

***

Скажу сразу: вещь получилась хорошая. В процессе ознакомления я в нее рубился часов до семи утра. Надо отметить и другой момент: Sub Command – игра очень сложная. Вероятно, вы помните, что представлял собой ее предшественник – 688(I) Hunter/Killer. Так вот, по сравнению с ним количество всяких наворотов увеличилось примерно вдвое. Причем, как это ни печально, мануал оказался довольно поверхностным.

Ну, а самым неожиданным сюрпризом стало… Ладно, отбросим эмоции и перейдем, что называется, к упорядоченному изложению. Конечно, насколько это вообще возможно. Ибо эмоций хватает.

Выпьем за родителей

У Sub Command этих родителей ровно две штуки (как чаще всего с родителями и бывает). Одного из них зовут 688(I) Hunter/Killer, а другого – Fleet Command. И новая игра взяла от них примерно поровну.

Должен вам признаться: насколько я люблю Hunter/Killer, настолько же не уважаю Fleet Command. В первом случае был создан отличный симулятор атомной подводной лодки. Во втором – вся тонкая механика современного сражения на море подверглась невероятной профанации и огрублению. Если кто не верит, то может попробовать сыграть в какой-нибудь из "Гарпунов" – вот там на море воевали всерьез.

И, разбираясь с Sub Command, я постоянно замечал такую закономерность: его удачные моменты пришли из Hunter/Killer, а всякие провальчики – из Fleet Command. Вот они – гены! Вот она – наследственность!

Сейчас мы подробно рассмотрим основные особенности новой игрушки. Но будем помнить об этом правиле.

Вчера и сегодня

Многое в управлении лодкой перешло по наследству от Hunter/Killer. В Sub Command в числе прочих субмарин есть и "Лос-Анджелес" – так вот, его панели практически не изменились. Скорость, курс, глубина назначаются точно таким же способом, как и раньше. Вы все так же нажимаете на три кнопочки, готовя торпедный аппарат к выстрелу, а потом откидываете предохранительную крышку – и "пли!" Родство с Hunter/Killer угадывается моментально.

С другой стороны, интерфейс в целом был существенно доработан и стал куда удобнее. Как уже говорилось, милые моему сердцу кнопочки никуда не делись. Но теперь для того чтобы произвести выстрел по цели, вы можете просто сделать на ней right-click с тактического дисплея. Тут же выпадет меню, из которого вы и выбираете – какое оружие и из какого аппарата применить. Все сопутствующие операции ваша команда выполнит самостоятельно. Точно так же обстоит дело и с телеуправлением торпед. Если их выпущено несколько, то на дисплее консоли управления оружием достаточно просто щелкнуть на изображении одной из них – и порядок, справа открывается панель управления ею.

УВП "Лос-Анджелеса". Две модификации "Томагавков"

Некоторая часть вооружения "Акулы"

Динамика движения лодки почти не изменилась. Субмарина все так же шустро разгоняется и тормозит, а уж разворачивается и просто как истребитель в глубоком вираже. Впрочем, так было абсолютно во всех подводных симуляторах, за исключением Tom Clancy SSN. В Sub Command к этому добавился только один занятный нюанс: максимальная скорость лодки в надводном положении стала уменьшаться. Ну хоть что-то...

Еще одним серьезным отличием от Hunter/Killer стал расход воздуха высокого давления (ВВД) при стрельбе. Несколько месяцев назад в своей новости, посвященной Sub Command, я писал, что "Акула" имеет аж восемь торпедных аппаратов. Ошибся. Их четырнадцать. Еще шесть находятся вне прочного корпуса, их можно зарядить только на базе. Но, так или иначе, теоретически "Акула" может выпустить четырнадцать торпед подряд. Но только теоретически – на практике на четырнадцать выстрелов не хватит сжатого воздуха. После нескольких хороших залпов надо всплывать на перископную глубину и пополнять воздушные запасы.

Ты кто такой?

В Sub Command есть только одна вещь, которая по сравнению с Hunter/Killer изменилась настолько сильно, что всерьез поменяла gameplay. Я говорю об идентификации целей.

В HK правильная идентификация происходила почти сразу же после установления контакта. По крайней мере, сразу же определялось, имеем ли мы дело с кораблем или подводной лодкой и какова национальная принадлежность цели.

Здесь это все происходит со страшными мучениями. В большинстве случаев акустики так и не могут сообщить вам что-либо по делу. Вы идентифицируете цель сами, исходя из очень косвенных посылок. Например, контакт, движущийся со скоростью три-четыре узла, скорее всего, является подводной лодкой; не считая нас, наших лодок в этом районе быть не должно, значит – противник. Группа контактов, идущих строем на скорости узлов в десять. Так себя может вести только соединение надводных кораблей; в разведсводке нам говорилось, что в этом районе шляется американская авианосная группа. Ага, значит, корабль в центре, судя по всему, и есть тот самый "Теодор Рузвельт", который нам приказано утопить. И так далее. Очень характерно, что в Sub Command командир может "назначить" национальность, класс и тип контакта, исходя не из показаний приборов, а просто из своей командирской интуиции, подкрепленной, ясное дело, соответствующей информацией.

Апофеозом всего этого является 3D. Да, оно здесь тоже есть. Но в отличие от Hunter/Killer, где трехмерный вид являлся довольно ценным (и абсолютно читерским) дополнительным источником информации об обстановке, здесь 3D показывает ТОЛЬКО ту картину, которую вы создали для себя сами. Допустим, есть контакт, который вы определяете как все тот же злополучный "Теодор Рузвельт". Определяем его именно так. Порядок: если вы включите привязанную к нему "камеру", вам покажут авианосец. Но если вы попробуете его торпедировать, то можете с удивлением увидеть, что, во-первых, торпеда прошла насквозь, не взорвавшись (ибо в реальности контакт находился в другом месте, а вы рассчитали его координаты ошибочно), а во-вторых, это был не авианосец, а что-то рыбацкое, водоизмещением в сотню тонн.

Но, кстати, даже и такое хитрое 3D можно запретить в режиме multiplayer. Я так и не понял зачем. Все равно ничего нового вы таким способом не узнаете.

Курсом "Титаника"

Как и обещали авторы, в Sub Command были смоделированы операции подо льдом. Нельзя сказать, что в таком окружении все происходит совершенно по-другому, но определенные нюансы действительно возникли. На лодках появился такой прибор, как эхоледомер – он измеряет толщину льда над головой. Если вы надумаете всплывать сквозь лед, то, ясное дело, обязаны свериться с его показаниями. А то и лодку разбить недолго.

Есть и айсберги с их знаменитой подводной частью. Что интересно, уже упомянутая 3D-камера здесь не помогает. Айсберг под водой практически невидим, его можно обнаружить лишь с помощью высокочастотного гидролокатора (раньше эта штука была нужна только для форсирования минных полей).

Говорят, что и распространение звука подо льдом обсчитывается по-другому, но об этом судить довольно сложно.

Одним словом, ничего кардинально нового, но мило.

А вот это плохо

Трехмерная графика скверная. Вот как раз эта часть была позаимствована из Fleet Command, правило, о котором говорилось в начале материала, успешно сработало, в результате получилось очень невесело.

Изменения в графическом движке минимальны. И это при том, что Fleet Command вышел два года назад и даже тогда ничем особенным не блистал.

Отдельный разговор о 3D-моделлере "соналистов". Этого человека мне просто хочется задушить. Еще во Fleet Command он прославился своим умением создавать жуткие пародии на реально существующую боевую технику. Весь этот парад уродов перекочевал в Sub Command в полном составе.

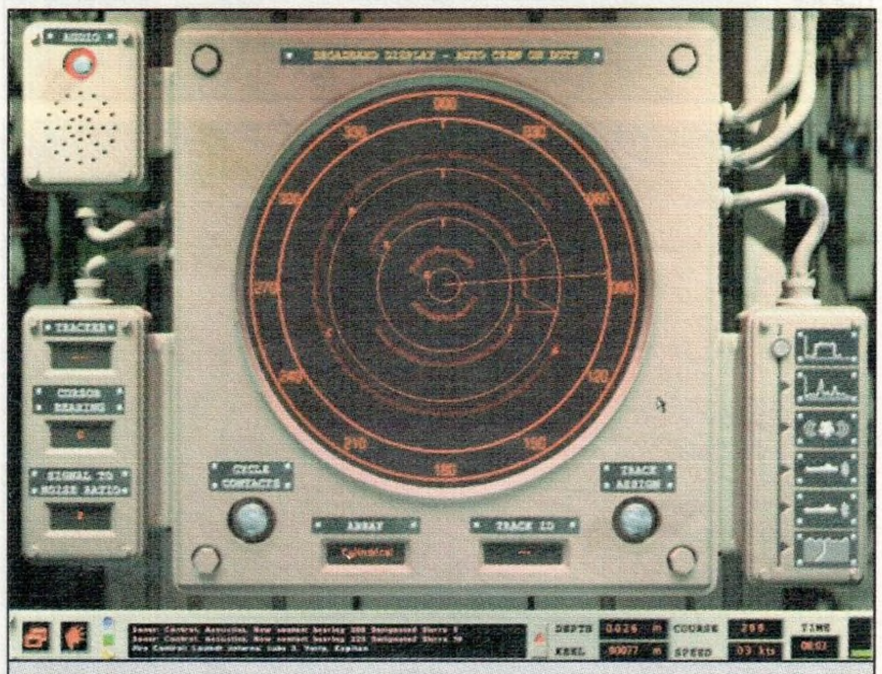
Что еще было взято из Fleet Command? Ну, например, AI. И как? Догадайтесь.

Враги себя ведут очень вяло. Для того чтобы они тебе сделали какую-нибудь гадость, их надо всерьез спровоцировать. С самого начала ты владеешь инициативой, но они редко пытаются ее перехватить. Слабенько, в общем.

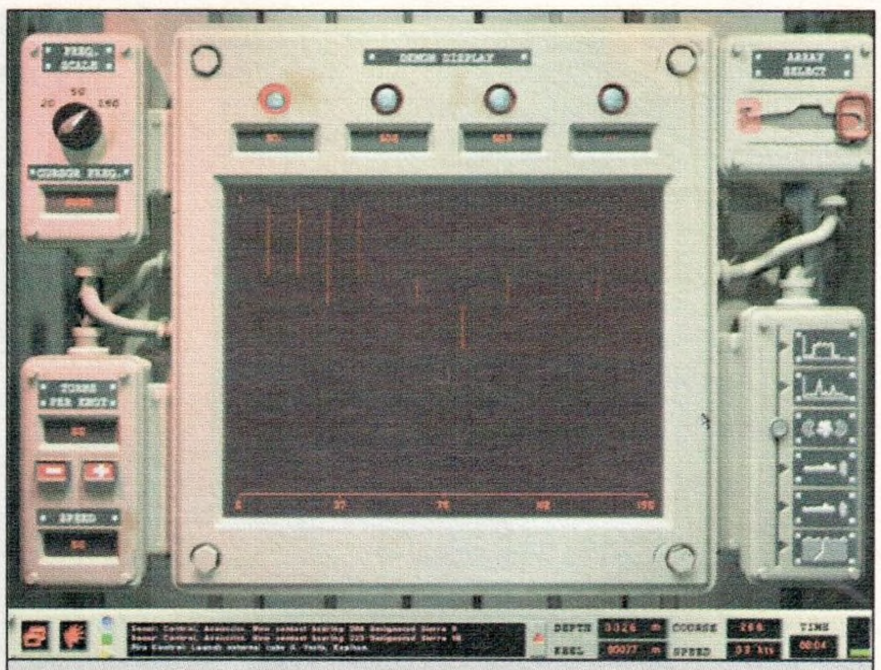
Особенно это касается вражеской противолодочной авиации. В отличие от Hunter/Killer, в Sub Command она почти полностью неэффективна. Единственное исключение, опять же, грубая провокация с вашей стороны. Например, если вы начнете вовсю пускать из-под воды ракеты прямо на глазах у вражеского противолодочного вертолета.

Но – довольно о грустном! Нам предстоит самая веселая тема: сравнительный анализ боевых возможностей российских и американских лодок.

Вновь "Акула". Управление лодкой



Данные всех антенн "Акулы" отображаются на одном дисплее



Советская версия "Демона"

Меня укусила...

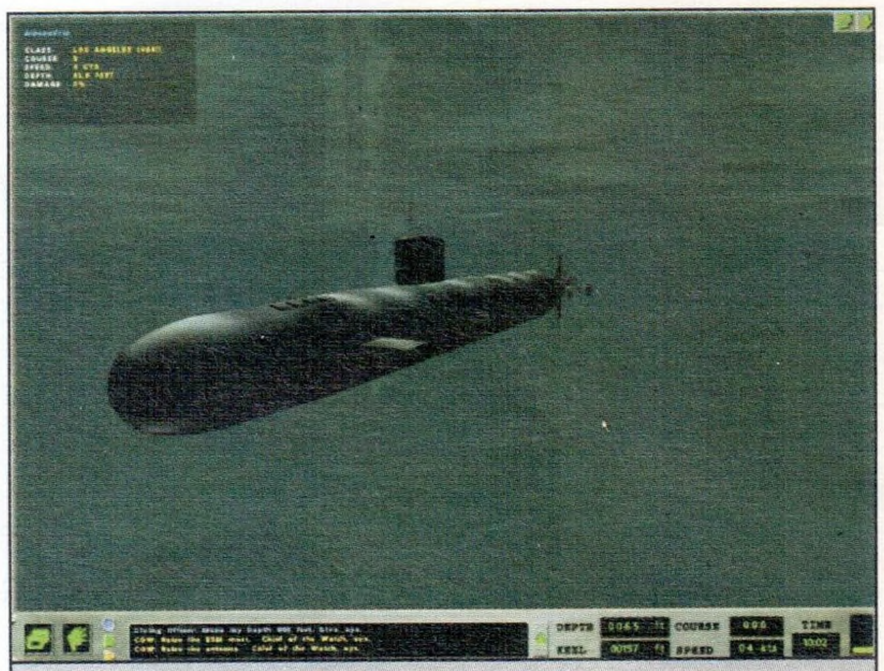
Правильно, она самая. И хорошо так укусила. И не только меня.

Когда я узнал, что в игре будут на равных участвовать российские подлодки проекта 971А, то предположил, что они окажутся более вооруженными, скоростными и будут иметь большую глубину погружения, чем американские субмарины. Но при всем при этом будут уступать им в акустике – их сделают более шумными, а их гидроакустический комплекс будет обладать меньшей чувствительностью.

Я еще пытался прикидывать, какое влияние это окажет на ход боев в режиме multiplayer. Дурачок...

Короче. Вот что мы имеем. Скорость "Акулы" несколько ниже, чем у "Сивулфа" (33 узла против 36) и чуть-чуть повыше, чем у "Лос-Анджелеса" (он разгоняется до 32 узлов). Глубина погружения у нее действительно больше, чем у американских коллег. Превосходство по части оружия очень серьезное. Подробно мы поговорим об этом чуть позже.

В этом контакте мы уверены полностью


А вот и наш следующий герой. 688(I)

Ну и наконец – и от этого многие пришли в состояние шока – по части акустики российская лодка организует своим американским сестричкам качественный нокаут. Увидел – обалдел.

Ситуация: "Акула" выслеживает ПЛАРБ "Огайо" в сопровождении "Лос-Анджелеса" (наши подводники называют их попросту "лосями"). Хороший человек Том Клэнси воспевал "Огайо", пользуясь такими оборотами, как "черная дыра в океане", "тише спящего кита" и все такое. Надо сказать, что он не был очень уж далек от истины.

"Лось" обнаружился почти мгновенно, хотя полз на скорости узлов в пять и находился на довольно приличном удалении (не помню точно каком). Еще через пяток минут нарисовалась и "Огайо". И опять обнаружение произошло на порядочной дистанции. Правда, ракетоносец двигался довольно шустро, примерно с десятиузловой скоростью.

И что характерно, оба янки понятия не имели о моем присутствии в районе. Торпедный залп стал для них полнейшей неожиданностью. Обе торпеды попали в цель, на чем все и закончилось.

Ситуация: "Акула" занимается какими-то своими делами, а "Сивулф" пытается ей помешать. Говорят, что "Акула" – это русский ответ на "Лос-Анджелес", но "Сивулф" на пятнадцатиузловом ходу шумит так же, как "лось", стоящий у пирса.

Не знаю. "Сивулф" обнаружился очень быстро. И, как и в предыдущей истории, в полной мере демонстрировал блаженное неведение. Бабах – и еще одна фишка слетела с доски. "Акула" вновь доказала свое преимущество.

Это вовсе не случайные осечки/успехи. "Российская" кампания получилась существенно проще "американской", хотя миссии в них абсолютно одинаковы – просто меняется сторона, за которую выступает ваша лодка. И все потому, что "Акула" лучше "Сивулфа", не говоря уже о "Лос-Анджелесе".

Золотой ты наш

Поговорим немного и о "Сивулфе". Если вас заинтересует предмет, и вы подберете нужные материалы, то вот какая картина сложится перед вами. "Сивулф" – это суперэлитная вещь. Как раз к тому времени советские подводные технологии почти догнали американские и американцы решили, что им нужен очень серьезный качественный скачок – чтобы эти русские вновь остались далеко позади. Свой отпечаток наложило и то, что лодку создавали при Рейгане, когда считать военные расходы в Америке было просто неприлично.

В итоге получился монстр. Когда "холодная война" закончилась, то выяснилось, что Америка может построить только три такие лодки. На большее не хватит денег, поскольку одна субмарина такого типа стоит около трех миллиардов зеленых рублей. Но и боевые возможности у нее соответствующие. В особенности это относится к гидроакустическому комплексу и технологиям обесшумливания. Ну, я уже говорил.

Вот то, что нам говорили. Я, естественно, предполагал, что именно "Сивулф" окажется самой лучшей из лодок Sub Command. Более того – так думали и сами авторы игры.

Первый взгляд на "суперлодку" только усиливает подобное ощущение. Красивые панели и сенсорные дисплеи. Future is now, все дела. Гидроакустический комплекс представляет невиданную до того функцию RAPLOC – rapid localisation, когда, имея только один пеленг на цель и не располагая информацией о ее скорости, рассчитанной по оборотам винтов, можно определить дистанцию. Ну и так далее. На вид не лодка, а флагман Дарта Вейдера. Кажется, что на такой субмарине просто невозможно проиграть.

Я уже писал о том, что ты ощущаешь, когда командуешь "Акулой" и выясняешь, на что в действительности способна твоя посудина. Шок. Так вот, на "Сивулфе" вы испытываете тот же самый шок – но уже с обратным знаком. Забудьте все, о чем вам говорили в рекламных проспектах. Ваша лодка, где все такое из себя золоченое, не имеет ни малейших преимуществ перед русской. Ваше единственное преимущество – это вы сами (тоже, кстати, цитата из Клэнси). Да и то еще неизвестно.

Из лодок остаются еще "Усовершенствованная "Акула-1" и старый добрый "Лос-Анджелес", которому я обязан столькими минутами онлайнового счастья... Но тут и говорить особо нечего. Лучше я поделюсь своими впечатлениями от новых видов оружия.

Что характерно, и здесь разговор пойдет в основном об "Акуле".

Наши маленькие друзья

Почему об "Акуле"? Потому что американская сторона и в этом случае не демонстрирует нам чего-то особенного, чего мы не видели раньше. Противокорабельная модификация "Томагавка". По своей работе очень похожа на "Гарпун" – разумеется, с соответствующими поправками на скорость полета и мощность боевой части. Ну и все.

А вот советские инструменты смерти – это нечто.

Начнем с моего любимого оружия – сверхтяжелых торпед, которые в игре обозначаются просто как "65 cm". Калибр всех нормальных торпед – либо 533 мм (для тяжелых, которыми стреляют подводные лодки и надводные корабли), либо 450 мм (для малогабаритных, которые применяет авиация). Но советский флот в дополнение к этим двум стандартам обзавелся еще

и сверхтяжелыми торпедами калибра 650 мм. Боевая часть – почти тонна взрывчатки (против обычных трехсот килограмм на большинстве изделий). Очень дельная штука, если надо пустить на дно что-нибудь типа "Нимитца". Кроме того, эти изделия имеют очень приличную дальность хода.

Отличное оружие. Причем не только против крупных надводных кораблей, но и против лодок. Понятно, что тут совершенно не нужна мощная боевая часть. Но вот дальноходность оказывается очень к месту. Враг начинает удирать во все лопатки, надеясь, что у торпеды топливо кончится раньше, чем она его догонит. Щас. Такой маневр еще ни разу не увенчался успехом. К тому же, увеличенная дальность дает больше времени для нового поиска цели, если ее захват почему-либо сорвался.

Наведение по кильватерной струе. Тоже чисто советское изобретение; здесь им оснащены тяжелые торпеды под названием "53-65К". Ее приборы самонаведения используют кильватерную струю корабля как дорожку, которая ведет к цели. Главным образом это годится только против надводных кораблей. Понятно, что никакие ложные цели против этой торпеды не помогают. И все было бы замечательно, если бы не три момента... Во-первых, эта штука не имеет телеуправления. Во-вторых, в процессе наведения может свернуть не туда, и побежит по своей дорожке, не приближаясь к цели, а, напротив, удаляясь от нее. И в-третьих, для удара по надводному кораблю больше подходят сверхтяжелые торпеды – они и мощнее, и дальность у них больше.

Ракеты-торпеды. Не все знают, что это такое, поэтому я кратенько объясню. Есть такое изделие. Оно выстреливается из торпедного аппарата, проходит воду, вылетает в воздух – и летит. Как обычная противокорабельная ракета, запускаемая с подводной лодки.

Но с одной существенной разницей. Как только эта ракета долетает до заданного района, она разделяется – и сбрасывает в воду малогабаритную торпеду. Торпеда уходит на глубину и начинает искать подводную цель. Вот такое сооружение. Его преимущества – торпеда достигает цели ОЧЕНЬ быстро и на большой дистанции.

Ракеты-торпеды в подводных симуляторах имитировались очень редко. Главным образом потому, что до сего дня объектом имитации становились только американские лодки, и чаще всего – "Лос-Анджелесы". А они подобного оружия не имеют – ракета-торпеда "Саброк" оказалась несовместимой с АСБУ "лося", а разработка перспективной ракеты-торпеды "Си Ланс" была прекращена. А вот на советском флоте – пожалуйста. И потому в Sub Command смоделированы аж два типа советских ракет-торпед.

Честно говоря, до релиза я не особо верил в это оружие. Для хорошего выстрела РТ нужно очень точно знать координаты и параметры движения цели, в противном случае торпедная часть упадет слишком далеко и не захватит ее. А откуда ты возьмешь такую точность...

Но и на этот раз я ошибся. Как уже неоднократно говорилось, "Акула" обладает отличным гидроакустическим комплексом, а когда дело доходит до расчета КПДЦ, ее экипаж работает очень качественно (заметно лучше, чем в 688(I) Hunter/Killer). Ракеты-торпеды оказались очень эффективным оружием, особенно для тех миссий, когда нужно БЫСТРО снести вражескую лодку (например, она выходит в атаку на корабль, который вам приказано охранять).

"Шквал"... Честно говоря, сам я никогда не пользовался этой штукой. Неуправляемая прямоидущая торпеда, имеющая относительно небольшую дальность. Но со скоростью в 200 узлов. Непонятно, на что ее можно употребить.

Но ответ на это дал "российский" AI. И американские виртуальные подводники, которые, как выяснилось, всерьез страдают от такого оружия. Выстрел с небольшого расстояния смертелен. Если ты МГНОВЕННО не поймешь, что происходит, то не сможешь увернуться. С таким же успехом человек может уворачиваться от летящей пули – шансы, конечно, есть, но в небольшом количестве.

Подводные роботы. Очень интересные устройства, которые тоже выпускаются из торпедных аппаратов (да и внешне они выглядят совсем как торпеды). Робот не имеет боевой части, но зато у него есть свой собственный гидролокатор, который получает информацию независимо от гидроакустического комплекса самой лодки. Полезная штука. Особенно хорошо с ним получается делать триангуляции, выясняя точные координаты контакта по пересечению пеленгов, которые даются разными антеннами, находящимися на расстоянии друг от друга. Этими машинками оснащены все подлодки в игре.

Подводя итог, скажем вот что. В онлайновом бою много всего происходит сразу. И по показаниям приборов не всегда возможно восстановить четкую картину происходящего. Попросту говоря, на какое-то время легко запутаться.

И в этих условиях особую роль приобретает российское "скоростное" оружие. Если его применить по противнику, а тот на какое-то время растерялся, то все – он покойник. Тут реагировать надо мгновенно.

Интересно, каковы будут результаты такого расклада.

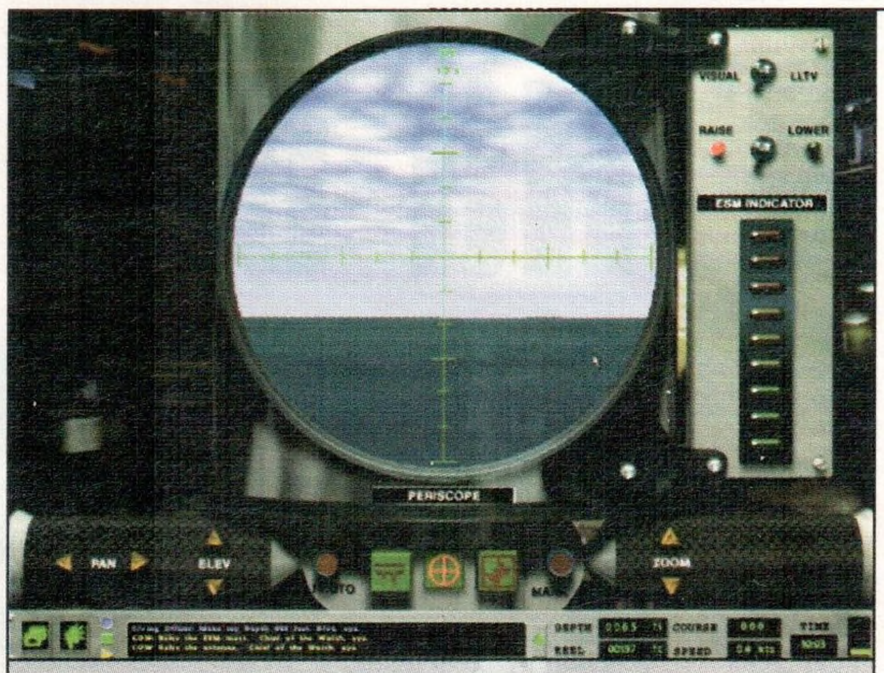
Akula ROCKS!

Выводы будут такими. Очень сложно – я отлично разбираюсь во всех нюансах Hunter/Killer, но мне понадобился примерно день, чтобы врубиться в Sub Command. Очень интересно. Захватывает, и сильно. По крайней мере, меня. Наполняет чувством гордости за Родину. Американцы, как ни удивительно, тоже любят рассекать на "Акуле".

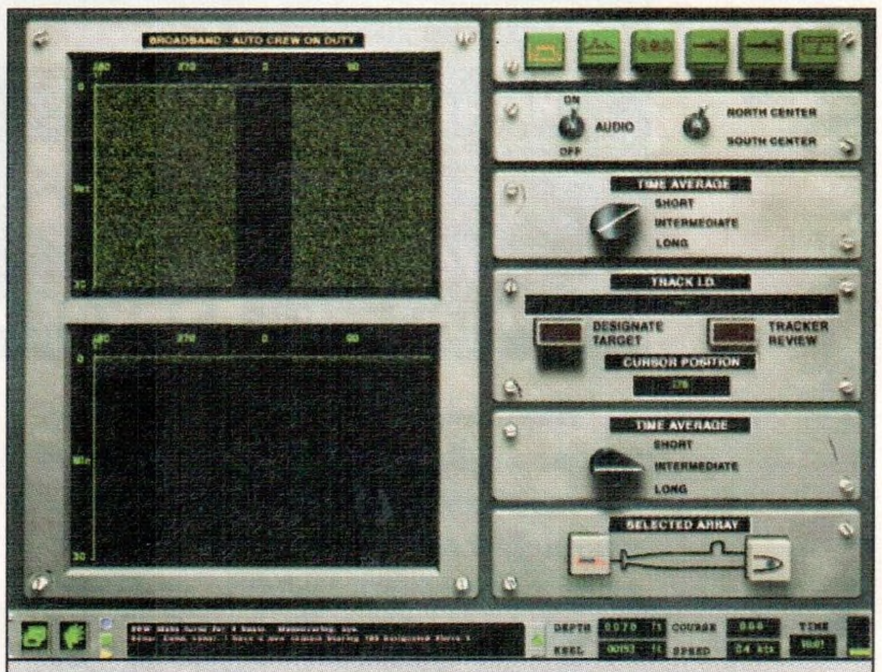
Можно ли все это рекомендовать людям, которые при оценке своих познаний в области подводной войны, скромно именуют себя "ламерами"? Сложный вопрос. С одной стороны, ужасно хочется – потому что в противном случае они так ламерами и останутся. С другой – уж больно суровая вещица. Не для дилетантов.

Есть, конечно, и такой вариант: написать хороший гайд. Подобный подход многим поможет.

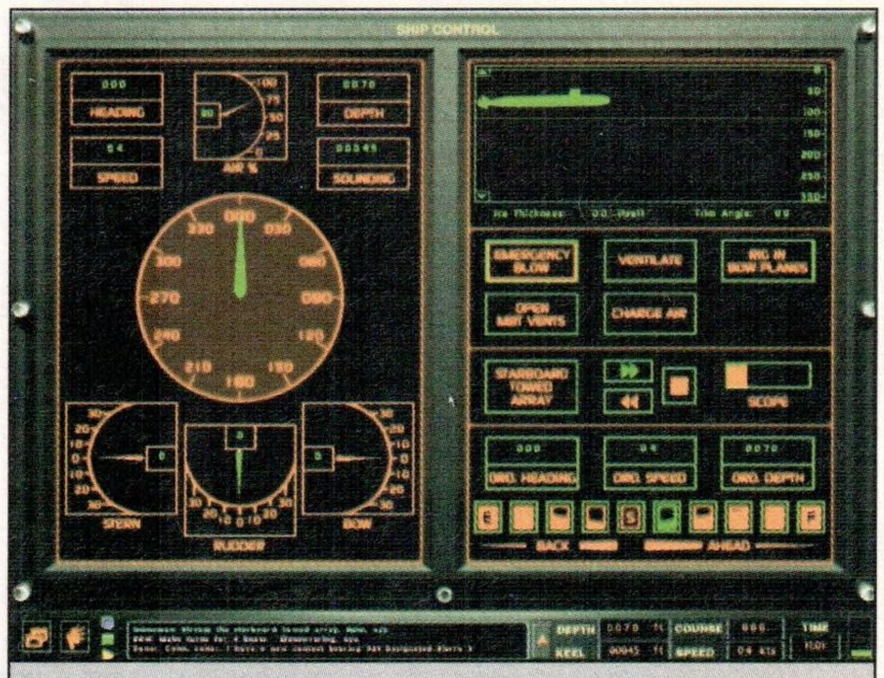
Так мы, пожалуй, и сделаем.



Трехмерные облака. В подводном симуляторе



Знакомая картинка, правда? Почти как в Hunter/Killer



Сенсорные дисплеи "Сивулфа". Управление лодкой

Можно ли все это рекомендовать людям, которые при оценке своих познаний в области подводной войны, скромно именуют себя "ламерами"? Сложный вопрос. С одной стороны, ужасно хочется – потому что в противном случае они так ламерами и останутся. С другой – уж больно суровая вещица. Не для дилетантов.

Есть, конечно, и такой вариант: написать хороший гайд. Подобный подход многим поможет.

Так мы, пожалуй, и сделаем.

Маленький Вкимук

На волю! В пампасы!

Издатель	Acclaim http://www.acclaim.com/
Разработчик	Broadsword Interactive
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.dakar-rally-game.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 5.2

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Наконец-то наступила осень, и попер (ударение – на второй слог!) его величество Релиз. Попер (на второй, говорю!) настойчиво, как любят говорить медики, из всех щелей.

Ранним осенним утром, когда столбик термометра позорно опустился до отметки ноль градусов по дядюшке Цельсию, в моем флэте раздался настойчивый телефонный "колл". "Какого хэ?" – только и вырвалось из моего заспанного рта, когда я взял трубу. "Приезжай, - сказал вкрадчиво Тют, - для тебя нашлась работенка!" Что ж, делать нечего, разогреваю обменянную недавно на убитый "Запорожец" "Альфу Ромеу" с оппозитным движком и, распугивая лихой ездой по встречной полосе сонных клерков, уныло плетущихся по своим офисам, держу путь по направлению к редакции. Ведь релиз попер (так на какой слог?), уважаемые!

***

Тют спросил сразу. В лоб, как говорится. "Формула-1 или ралли-рейд?" Ну, так как от Формулы меня давно и стойко тошнит, то на нее я забил практически сразу. Оставался только ралли-рейд...

"Хых, – подумал я вслух, - раз ралли, то наверняка должен быть ручник, а если он есть, то, скорее всего, им можно лихо крутить машину, ведь верно?". "Верно, – сказал начальник. - Даже у мотоциклов в этой игре есть ручничок. Развлечешься!" Тогда я не заметил глумливых ноток в речах редактора, а потом отчетливо вспомнил его гаденькую улыбочку. Уважаемые, лучше бы я взял Формулу...

Тот самый веселый капот

Крутить фонарики

Вы знаете, надеюсь, что такое этот самый ралли-рейд? Почти то же самое, что и обычное ралли, но только с иными машинами и несколько видоизмененным регламентом соревнования. Все просто. Разберетесь сами. Главное – суть: добраться от Парижа до Дакара на одном из четырех типов транспортных средств (это в игре – четырех, в жизни есть еще супер-культовые грузовики, среди которых безоговорочно рулят наши дизельные КамАЗы) за кратчайший временной промежуток. В жизни сделать это достаточно сложно. В игре – не намного проще.

Но не станем забегать вперед. Я собираюсь зверски обличить этот продукт во всех смертных компьютерно-игровых грехах и делать это буду медленно, с расстановкой. Начну, конечно же, с родословной сего творения. Она у игры просто паршивая. Мать – "Сони Палустатион". Вторая ли, первая – не важно. Главное – что фаХт налицо. Поэтому констатируем. Мышка – нихт! Слова вводить по буквам и жать "спейс бар" "ту старт гейм" – всегда пожалуйста! А вы как хотели?

Удивительным событием на этом безобразном стартовом фоне становится появление нормального, функционального меню, в котором (о чудо!) можно даже по-человечески отладить игровой контроллер. Впрочем, обольщаться ни в коем случае не стоит. Это исключение, подтверждающее правило. Далее следуют довольно-таки поверхностные звуковые и графические опции. Но для приставок, несомненно, прогресс.

Да, о фонариках. Меня ужасно взбесило здешнее музыкальное оформление. Я, конечно, понимаю, что Африка, экзотика, дикие негры с копьями, бабуины, барханы и все такое в соответствующем музыкальном оформлении, НО! Аркадной гонке такие вот музыкальные "переливы" не подходят вообще. И если в главном меню подобное безобразие еще можно как-то, скрипя зубами, терпеть, то когда на дикой скорости ты слышишь меланхоличное "мычание" духовых инструментов, подкрепленное неспешным растаманским ритмом ударных, становится немного странно. Если не сказать больше – психоделично. Немного лучше ситуация со звуковыми эффектами. Особых провалов, по крайней мере, заметить не удалось. Правда, не всем понравился скрипу-

чий голос штурмана. А еще он иногда легенду читает то ли с опозданием, то ли с опережением.

Мото-ручник

Выбрав себе неизведанную тематику, разработчики игры, судя по всему, нехило расслабились. Они, вероятно, подумали, что если это первый "симулятор" ралли-рейда за всю историю компьютерных игр, то можно ограничиться воссозданием (примерным) в игре именно этого соревнования. Ну и подкинуть для тренировки заезды на время. Больше игровых режимов в этой игре вы не найдете. Хотя для такой вот чистейшей аркады какой-нибудь arcade race с соперниками, круговыми трассами и дикими столкновениями, подошел бы отлично. А так... Впечатление от основного режима (а именуется он гордо – "кампания") складывается такое, как если бы на трассу первой Формулы при соответствующем антураже, выставили бы гоняться машинки из какой-нибудь дурацкой детской диснеевской гонки.

Поначалу все, как и полагается, закрыто. Дают лишь по одному, самому немощному и несовершенному транспортному средству из каждого класса. Это либо бывалый "джипарь", либо "багги", либо мотоцикл, либо презабавный квадроцикл. И вперед, на волю, в пампасы!

Остается загадкой, делали разработчики для каждого транспортного средства свою физическую модель или же закупили четыре одинаковых чурбачка, а затем неспешно выточили из них удивительно схожих "буратин". Судя по тому, как ведут себя машины и мотоциклы на трассе, имел место быть именно второй вариант. Поведение средств передвижения отличается нюансами. Когда я после поездки на джипе пересел на мотоцикл, мне вспомнился третий NFS. Почему именно третий? Потому что для него в свое время мой друган создал мотоцикл на базе уж не помню какой модели "Феррари". Выглядело и ощущалось презабавно. Вроде стоит на дороге мотоцикл, а едет как-то странно. Не кренится, оставляет при пробуксовках по два следа сзади, да и тень его – явно больше и квадратнее, чем полагается в таких случаях. Тут мотоцикл хоть и кренится, и тень нормально отбрасывает, едет вовсе не мотоциклетно. Этакое "рыба-мясо" у разработчиков получилось. Есть еще один смешной нюанс. Выставленный в опциях handbrake (ручничок) работает даже на байке! Судя по всему, программисты настолько прониклись идеей контролируемого заноса, что решили внедрить "ноу-хау" для мотоцикла. При использовании мото-ручничка, байкер, эффектно выставив ногу, впадает в глубокое и, что самое странное, контролируемое скольжение... Вот это финт! Для полноты картины нужно было научить внедорожники и багги вставать "на дыбы"!

Еще забавности

Впрочем, внедорожники и багги тоже не лыком шиты. Вкшмук долго удивлялся, когда по итогам первых заездов позорно ошивался далеко за пределами первой сотни лучших гонщиков ралли "Париж-Дакар"! Как ведет себя здесь лучший внедорожник мира – подготовленный для ралли-рейдов Mitsubishi Pajero? Как колхозная "буханка" (для несведущих – УАЗик-микроавтобус; модель не помню, а знаю только, что "буханка", потому как похожа) на раскисшей проселочной дороге. Для аркады это более чем странно. В поворотах машина, активно вращая колесами, сразу впадает в скольжение, которое через считанные секунды становится абсолютно неподвластным игроку. Следует пинбол с обочинами и прочими преградами, переворот, авария. Потеря времени. Впоследствии я, правда, выработал нужную тактику. Чтобы не было заносов, при вращении рулем нужно отпускать газ. Тогда все будет просто отлично. Только выигрывать все равно сложно.

Единственное, что более-менее прилично управляется, так это квадроцикл. На нем я сразу взобрался на сороковое место и был безумно горд собой.

А вот модель столкновений на приличном уровне. По крайней мере, выглядит все не абсурдно. Да и повреждения носят логичный, хоть и упрощенный характер. Особенно мне понравилось поведение капота. Замок ломается практически в каждой гонке (что делает использование неплохого вида изнутри проблематичным) и наш капот начинает "исполнять". На кочках он прыгает, при небольшой скорости подскакивает, а когда достигается сотня километров в час, встает колом прямо перед лицами населивших автомобиль автоспортсменов и... и ничего! Ведь в игре предусмотрен читерский ремонт на ходу. Я, правда, о нем узнал далеко не сразу ;).

Очень куцыми выглядят настройки, которые нам дозволено проводить между гонками. Давление в колесах, жесткость подвески, тип коробки передач, клиренс. Все. Замечу, что при максимально жесткой подвеске и маленьком просвете машина становится более предсказуемой, но и гораздо более тугодумной...

Предостережение

Ну, а последний гвоздь в крышку гроба для этого "многообещавшего" проекта забьет абзац, посвященный графике.

Квадрацикл весьма послушен

Тот самый мотоцикл с ручничком

Давненько разработчик Paris-Dakar Rally выпустил, следуя тогдашним модным веяниям, ретро-игру про гонки трицатых-сороковых годов Spirit of Speed 1937. В те времена графика детища Broadsword Interactive выглядела довольно прилично. Сейчас же – это однозначно устаревший вариант. Очень средне смотрится картинка. Модели машин не выделяются ни количеством полигонов, ни качеством текстур. А уж обилие спрайтовых (сделанных, прошу заметить из крайне дешевых спрайтов) деревьев и кустарников и вовсе выходит за все разумные пределы. Еще удручает наличие гигантских, крайне грубых и аляповатых камней прямо на дорогах. Какой, право, ужас! И все это безобразие спокойненько тормозит на моем, не самом слабом компьютере, вооруженном пусть и второй, но все же "жифорсой". Этот факт уважения по отношению к авторам игры не добавляет.

Игра провальная. В этом нет никаких сомнений. Довольно дешевая аркада, которая прячет свои многочисленные недостатки под громкой, непривычной вывеской. Именно эта вывеска, должно быть, уже привлекла к игре многочисленных геймеров. Ну, а тех, кто еще не купил данный "симулятор" предостерегаю. "Париж-Дакар ралли" – вещь противопоказанная к покупанию.

NFL 2002

Противостояние двух великих спортивных культур

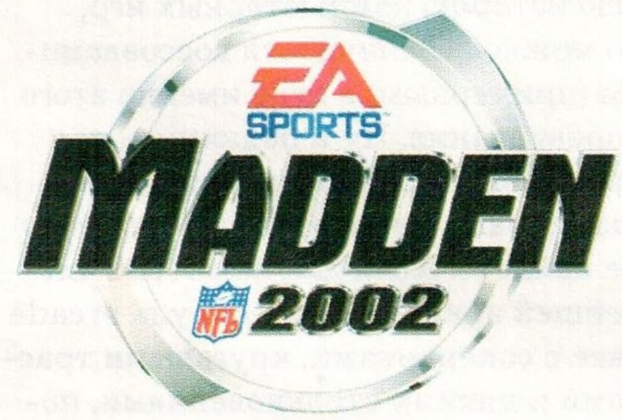
Владимир Чаплыгин

Издатель	EA Sports http://www.easports.ea.com/
Разработчик	EA Sports
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II-300, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb
Рекомендуется	Pentium III-600, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://madden2002.ea.com/pc.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Для жителей США американский футбол - одно из самых любимых спортивных зрелищ, на которое регулярно ходят всей семьей. Несмотря на присутствие моря жестокости и насилия, для НИХ – это "игра игр", а для НАС, европейцев, сплошная загадка. Если у НАС только самый отъявленный "трус не играет в хоккей", то ТАМ каждый юноша из кожи вон лезет, чтобы попасть в состав сборной родного учебного заведения…

***

Мы привыкли с особой осторожностью относиться к чему-то неизвестному и незнакомому, в том числе и к непонятным русской душе исконно американским видам спорта. Далеко не каждый поклонник спортивных симуляторов, прекрасно разбирающийся в баскетболе, хоккее или футболе, сможет внятно объяснить основные принципы американского футбола. Я не собираюсь, дорогие читатели, ставить вам этот факт в вину, но почему-то вместо молчания, которое в данном случае равняется злоту, некоторые предпочитают обливать грязью то, о чем не имеют ни малейшего представления. Вот и приходится постоянно выслушивать необдуманные высказывания а-ля: "У американцев есть одна геометрическая фигура – овал, и одна мера длины – отрезки в десять ярдов" (хм-м, не иначе как еще один сторонник овальных развлечений объявился… - Л.Т.)…

Знание - сила

Без знания азов американского футбола за игру садиться бесполезно. Однажды мне довелось наблюдать, как один мой знакомый методом научного тыка (он просто беспорядочно долбил по всем клавишам подряд) пытался протащить мяч хотя бы на пять метров в сторону соперника. Однако загвоздка, в первую очередь, возникает не в управлении, а в понимании сути происходящего на мониторе.

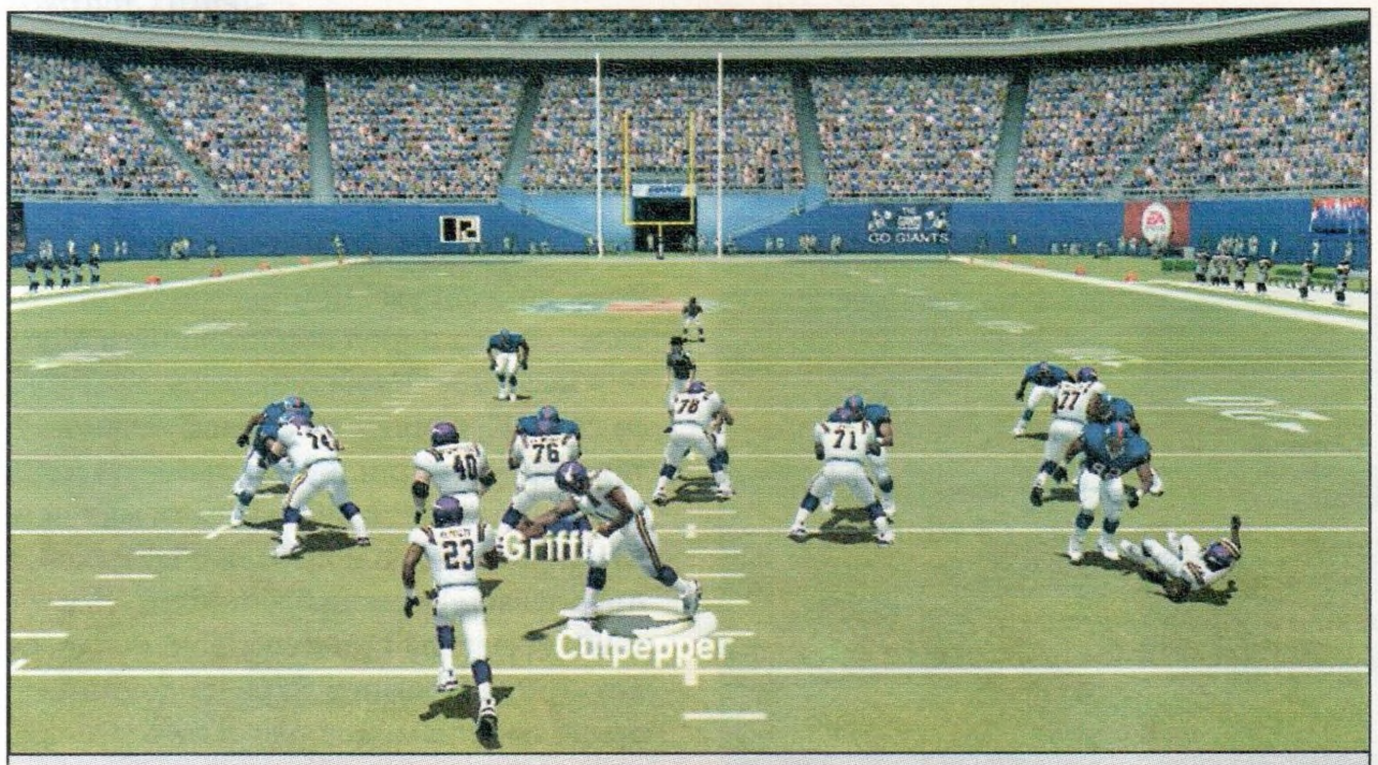
На поле нанесена разметка из двенадцати равных отрезков длиною в десять ярдов. В сумме это примерно около ста с лишним метров. Существуют две конечные зоны, куда любой ценой нужно протащить мяч. Как и в соккере, команда состоит из 11-ти игроков, только вот вратарей как таковых здесь нет, хотя своеобразные ворота существуют.

Если вы умудрились доставить мяч в конечную зону противника, то за это вам присуждают ровно шесть очков (touchdown). Другим способом заработать заветные баллы является меткий удар вашего нападающего в ворота соперника (field-goal, то есть гол с игры), за что дадут лишь три очка. Существуют и другие варианты получения столь необходимых для победы баллов, самое главное –помнить о тачдаунах и голах с игры, остальное – мелочи.

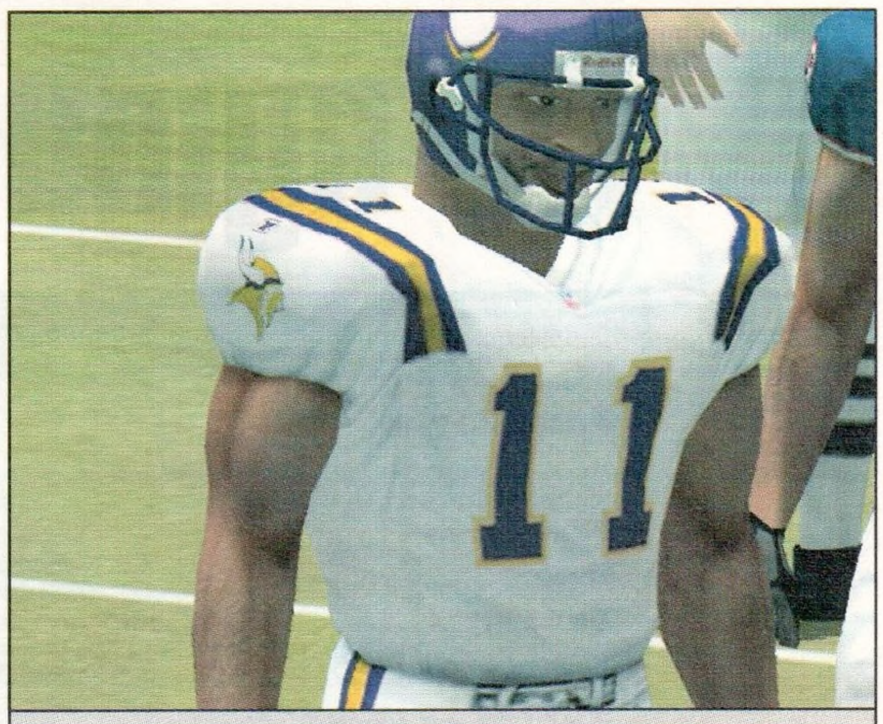
По своей специализации игроки команды делятся на защитников и нападающих. Из нападающих можно выделить в качестве отдельной категории центральных и боковых, а также "пасовщиков", "чистильщиков" и "полицейских". Защита состоит из центральных и боковых игроков. Причем самый сильный и рослый член команды занимает ответственный пост последнего защитника.

На каждый отрезок в десять ярдов наступающей команде дается четыре попытки взломать оборону соперника. В случае неудачи мяч переходит к недавно защищавшейся стороне. Разумеется, даже в таком бескомпромиссном и жестоком виде спорта оговорены на-

За точку отсчета принято считать 1871 год. Именно тогда в Гарвардском университете две студенческие команды впервые опробовали некую игру, которая стала прототипом нынешнего американского футбола. Через некоторое время "бостонская игра" приобрела популярность во всех университетах США и вскоре переросла рамки студенческих соревнований. В 1906 году, когда в правила был внесен ряд кардинальных изменений, данный вид спорта "ушел в народ", приобретая с каждым годом все большую и большую популярность у населения страны. В 1920 году произошло другое знаменательное событие – основана Американская Профессиональная Футбольная Ассоциация. А дальше были десятки чемпионатов, тысячи побед и миллионы тачдаунов, о которых старожилы любят часами рассказывать молодому поколению за бутылочкой хорошего пива и порцией свежего попкорна.



Такая заварушка творится при каждом розыгрыше мяча



Эй, дружище, он тебя обозвал! Давай, вдарь ему как следует!

казания за нарушения правил. Судья может передвинуть розыгрыш мяча на определенное количество ярдов (от 5 до 15) в случае офсайда, фальстарта или же применения недозволенного вида блокировки соперника.

Тренерская установка

Что ж, думаю, теперь вы имеете общее представление об американском футболе, и самое время поговорить об игре.

Madden NFL 2002 впитал в себя все самое лучшее от менеджеров. Нет, здесь вы не будете часами изучать всевозможные таблицы. В качестве примера можно привести NHL 2002 в его хардкорном варианте, где самому приходится формировать тактику и стратегию команды. Только в хоккее львиная доля опций посвящена отладке геймплея на свой вкус и цвет, а в Madden NFL 2002 нужно работать непосредственно с составом команды. Увольнение слабых игроков, заключение контрактов с молодыми дарованиями, отслеживание по ходу сезона динамики роста/понижения качества игры конкретного футболиста - все это лишь маленькая часть тех настроек, с которыми реально приходится иметь дело.

Золотое правило американского футбола

Разобравшись с составом команды, приступаем непосредственно к матчу. Самое главное – взять подачу соперника. Как я уже и говорил, команде на розыгрыш мяча дается ровно четыре попытки. Задача игрока заключается в правильном построении линии атаки и защиты. Ни один футболист вашего оппонента в лице AI не должен оставаться без персонального прикрытия. Нападающие составляют передовой эшелон обороны. Далее идут собственно защитники, а в роли "чистильщика" выступает последний защитник с пропорциями Годзиллы.

Теперь поговорим о нападении. Половина успеха зависит от ловкости рук. Чем быстрее и, подчеркиваю, грамотнее и своевременнее вы давите на нужные кнопки, тем легче зарабатываются очки. Никогда не жадничайте с пасом и никогда не надейтесь, что один-единственный центровой способен продраться сквозь хорошо организованную оборону. Приходится ломать голову в поисках все новых и новых путей или, как любят говорить комментаторы, "плести кружева комбинаций".

Положительных результатов вы начнете добиваться где-то после двух-трех игровых дней, когда полностью освоитесь с управлением. В Madden NFL 2002 задействовано ровно десять клавиш, отвечающих за действия спортсменов, а также направляющие стрелки. Много? Нормально, бывало и сложнее. К тому же, ряд кнопок используется довольно редко, так как на них разработчики повесили совсем не обязательные движения. Например, как вам понравится возможность издевательски добежать до конечной зоны противника с задранными назад плечами и высоко поднятыми коленками, которые так и норовят похлопать о ладони? Согласитесь, впечатляет, но применять такую фичу регулярно нет смысла.

Разработчики не стали отходить от стилизации матча под телевизионную трансляцию. Madden NFL 2002 поражает огромным количеством меняющихся видов обзора. Думаю, перечислять варианты расположения камер не стоит, скажу лишь то, что по-прежнему реально можно использовать лишь два вида.

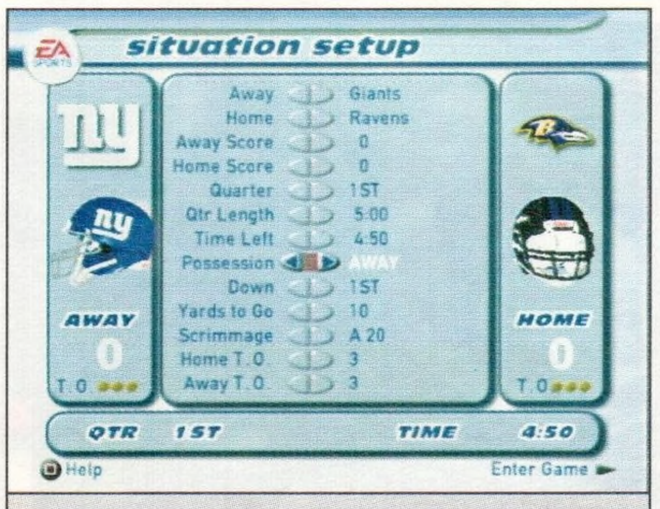
Графическая симфония № 2002

EA Sports уже не первый год доказывает всей игровой общественности, что движки для спортивных симуляторов лучше них не делает никто.

В глаза сразу же бросается детальная прорисовка игроков. Каждый футболист команды индивидуален, начиная от оттенков цвета кожи и заканчивая мимикой лица. Отдельного внимания заслуживает форма клуба. Если вы владелец достаточной мощной видеокарты, то стопроцентно получите истинное удовольствие от того, как на форме образуются складки и как выпирают щитки в зависимости от совершаемого движения. Очень здорово реализованы солнечные лучи, которые при разных углах падения дают на экран правдоподобные блики, в которых, как в жизни, можно разглядеть все цвета радуги. Впрочем, если бы все было так хорошо, то пришлось бы мне ставить за графику десятку. Увы, иногда можно наблюдать, как из футболистов неоправданно вылетают полигоны.

Madden NFL 2002 разочаровал лишь своей звуковой палитрой. Не знаю, может, у меня слишком завышенные требования, но больше шести баллов ставить, откровенно говоря, не хочется. Закругляясь, скажу, что для поклонников американского футбола Madden NFL 2002 – это настоящий клад. Ну, а тем, кто "не в зуб ногой" в правилах этого весьма специфического вида спорта, я советую дождаться нашего, европейского, соккера в лице FIFA 2002. Однако попробовать симулятор чисто американского вида спорта все же стоит. Ведь игра получилась очень качественная.

С настройками приходится возиться часто и долго



Ничейный результат нас никак не устраивает

Петр Старков

На пути к совершенству?

Издатель	EA Sports http://www.easports.ea.com/
Разработчик	EA Sports
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II-333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium III-650 MHz, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.gamenavigator.ru/games/game1909.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

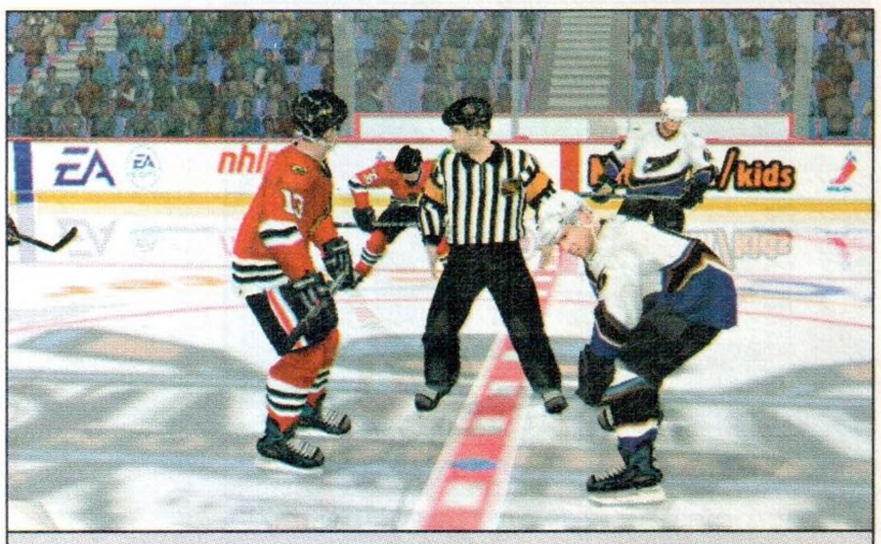
Рейтинг 8.7

Время освоения: до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

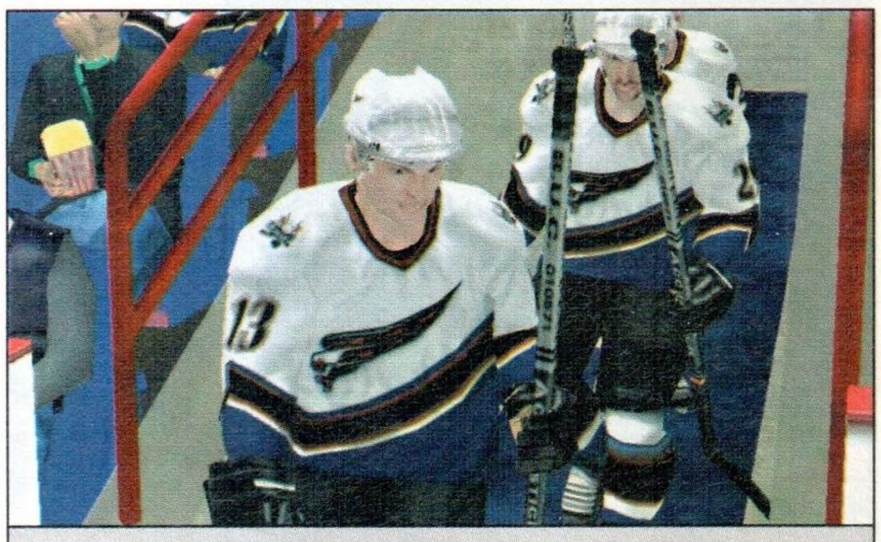
Долго ли коротко ли, но минуло уже добрых семь лет с тех пор, как уважаемая контора под названием EA Sports запустила свой конвейер хоккейных симуляторов. Большой это срок или маленький - вопрос неоднозначный. Казалось бы, для людей, переживших смену тысячелетий, дата не выглядит сколько-нибудь круглой и внушительной, с другой стороны, за это время уже успело смениться доброе поколение геймеров.

***

Первоклассники стали старшеклассниками, выпускники-95 получают экспириенс в ВУЗах или уже добывают средства для жизни неблагодарным трудом. В любом случае, за это время наши ряды пополнили новые члены, которым глубоко наплевать на пыльные компакты, купленные в девяностые годы, и на убеленных сединами ветеранов хоккейно-симуляторного движения, шамкающих вставными зубами что-то типа: "В наше время все было по-другому".



Сейчас начнется...



Зрители приветствуют Андрея Николишина

В свете этого, свои соображения по поводу очередного творения EA Sports разделю на две части. В первой – основная информация направлена тем, кто с компакта NHL 2002 собирается начинать свою карьеру виртуального хоккеиста. Здесь постараемся избежать ссылок на продукты прошлых лет, а попробуем понять, что представляет предлагаемый хоккейный симулятор сам по себе. Во второй же части подискутируем со знатоками жанра об удачных и не очень новациях NHL 2002.

Итак, открываем коробку...

О монополизме в этой области всем уже надоело читать настолько же, насколько надоело писать, поэтому примем это как должное: если хотите играть в спортивные симуляторы - играйте в продукты EA Sports. Действительно, что нам нужно от произведений этого жанра? Достойное оформление, способное передать дух реальной игры, грамотно сделанная физическая модель, развитый AI, удобный интерфейс, стильное оформление заставок и меню, которые не давали бы скучать в промежутках между играми.

Интерфейс выполнен в соответствующем энергичном дизайне и кристально понятен даже первый раз севшему за симулятор геймеру. Стильная, ритмичная музыка также поддерживает ощущение грядущего экшена. Кстати, чтобы закончить о музыке, замечу, что, переписав в соответствующую директорию отрывки из своих любимых музыкальных произведений, вы сможете их прослушать во время остановок игры. Вот удивляются хоккеисты "Вашингтон Кэпиталс", когда перед вбрасыванием звучит мелодия "Разбежавшись, прыгну со скалы", а зрители зажигательно танцуют под припев "Малыш, ты меня волнуешь"! Хотя первые свои матчи я вам рекомендую поиграть с музыкой, предлагаемой разработчиками, там тоже есть свои приколы. Так, после хет-трика Яромира Ягра на домашней арене из динамиков раздалось что-то типа: "Туц-туц-туц, гы-гы-гы, туц-туц". Участвовать можно в тренировочных играх, различных вариантах чемпионатов NHL (полный, сокращенный, состоящий только из плей-офф), турнирах сборных команд, онлайн-лигах, поединках через интернет. Разумеется, во всех турнирах, пожалуй, кроме матчей некоторых сборных, принимать участие будут хоккеисты с реальными именами, фамилиями и характеристиками, а если кого-нибудь из вашего клуба вы не нашли, то его легко можно создать с помощью удобного редактора. А можете вообще включить в состав обладателя Кубка Стэнли себя или своего приятеля.

Даже новичкам крайне не рекомендую играть на низших уровнях сложности. Настройки игры с помощью пресловутых ползунков можно варьировать в таких широких пределах, что и на последнем уровне сложности вы так сможете сконфигурировать параметры, что учиться играть будет совсем не сложно. Зато способы взятия ворот, методика игры в защите и нападении, сообразительность машинной команды отличаются в корне. Так если на предпоследнем уровне практически любой раскат на сильного игрока или выстрел с удобной позиции практически гарантируют поражение ворот, то на высшем вратарь будет "тянуть" подавляющее большинство ваших one-timer'ов и щелчков с закрытыми глазами. Поэтому, даже после выигрыша лиги на уровне Normal, к следующему вам придется переучиваться заново.

Леди и джентльмены, ваши "Медвежата из Бостона"!

Плавно переходим к самой игре. Перед каждым матчем нас ждет чрезвычайно заводная заставка. На ней мы видим раскатку игроков, сопровождающуюся ревом подбадриваемых энергичным диктором по стадиону трибун. Зрители, кстати, будут заполнять спортсооружения в зависимости от успехов команды-хозяина. И болельщиков этих самых перед игрой вам будут показывать крупным планом. Регулярно камера выхватывает из толпы некую длинноволосую брюнет-

ку, эстетично извивающуюся в такт музыке. Похоже, она умудряется путешествовать по всем стадионам Северной Америки. Наверное, ее прототипом служила героиня фильма "Дархемский Бык" (правда, посвященного бейсболу), посещавшая все матчи местной команды в надежде на секс с игроками. Но это я так, к слову.

Вернемся к этим самым игрокам. Они совсем не отвлекаются на сексапильных болельщиц, а серьезно разминают вратаря, выполняют упражнения по растяжке и вступают в угрожающие перепалки с противниками. В общем, готовятся хоккеисты, готовимся и мы.

Да и есть к чему готовиться. С первых же секунд на льду развернется рубка, мало чем отличающаяся от знаменитой батальной сцены из фильма "Александр Невский". Музыку "Вставайте, люди русские", как я уже говорил, можно включить по желанию. Самый лучший стиль игры: чекинг, чекинг и еще раз чекинг. Графическая детализация игроков выполнена на высочайшем уровне. Может показаться парадоксальным, но прорисовка хоккеистов не так сильно сказывается на выполнении ими конструктивных действий, точно так же поворачивать и финтить могут и более угловатые фигурки. Но в достоверности применения силовых приемов с NHL 2002 не сравнится никакой другой симулятор. Правда, иногда довольно курьезно выглядит простой отбор шайбы. Едет, скажем, противник к вашим воротам, направляем своего защитника тем же курсом с отставанием в полкорпуса и не жмем никаких клавиш отбора или чекинга. Раз, и каучуковый диск телепортируется к вам на крюк! А нападающий-раззява недоуменно озирается и деловито направляется к скамейке запасных.

Управление игроками выполнено, с одной стороны, довольно просто. Четыре клавиши направления движения, по кнопке на удар, пас, ускорение и финт. Плюс еще функциональные клавиши для смены пятерок, переключения на вратаря и, редко используемые, для изменения тактики по ходу игры. Однако, не так все прозрачно. Нажать на кнопку паса или удара, как быстро выясняется, можно массой разных способов, и результат соответственно будет разный. Особенно рекомендую поэкспериментировать с пасом. Например, длительное нажатие заставит игрока посылать шайбу не по льду, а верхом, через клюшки противника. В достоверности этого движения, кстати, высокая графика позволяет убедиться воочию.

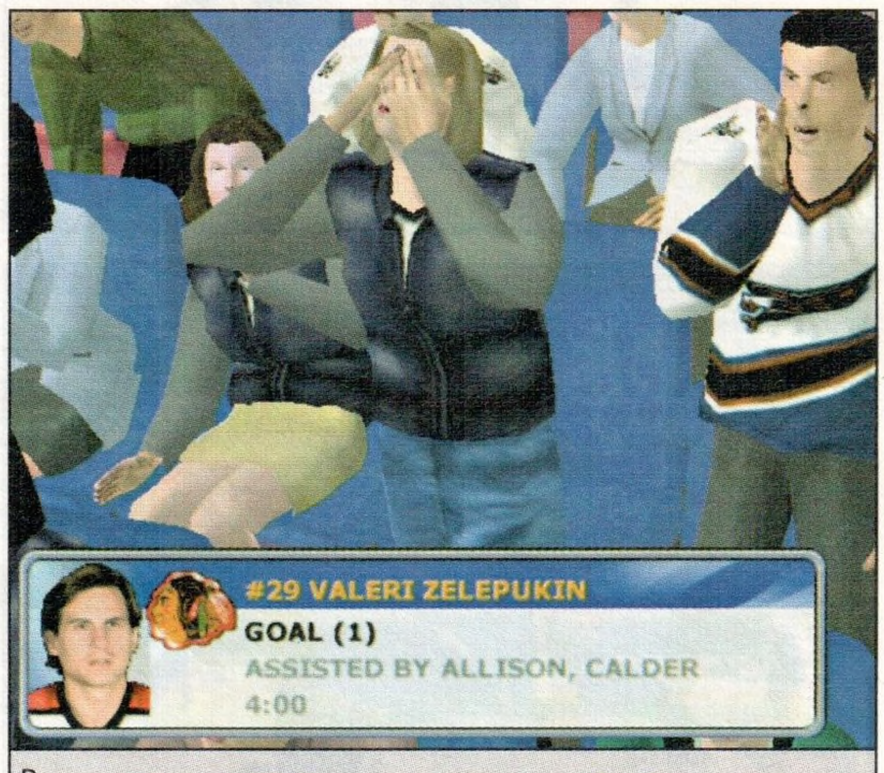
Очень хорошую помощь поначалу может оказать опция детального показа какого-либо ключевого эпизода крупным планом прямо по ходу игры. Например, шлепаете вы по воротам противника от синей линии. Используя обычную камеру, вы увидите только то, что вратарь отбил ваш щелчок, а вот попал ли ваш игрок в требуемый угол, или просто ударил по центру ворот в надежде свалить голкипера с ног, не узнаете. И тут игра на время замирает, вас переключают на вид из-за ворот и троекратно показывают, как вратарь вытаскивает шайбу из девятки. Красиво и полезно, однако после перехода обратно на долю секунды можно потерять ориентацию, что помешает продуктивно побороться за отскок. То же самое можно сказать и о так называемой камере выхода один на один. Если вы совершаете соло проход на ворота противника, вам включат вид из-за головы игрока. С одной стороны, красиво, с другой, опять же, мгновенная потеря ориентации, хотя со временем можно приспособиться и получать удовольствие от схожести ваших ощущений с ощущениями реального игрока, прорвавшегося к воротам и преследуемого противниками.

Ну что же. Помимо сказанного, конечно, вас ждут побоища тафгаев, после которых проигравших гладиаторов судьи будут увозить со льда под руки, удаления, овертаймы до победного гола и все то, чем так богат настоящий НХЛовский хоккей.

После драки

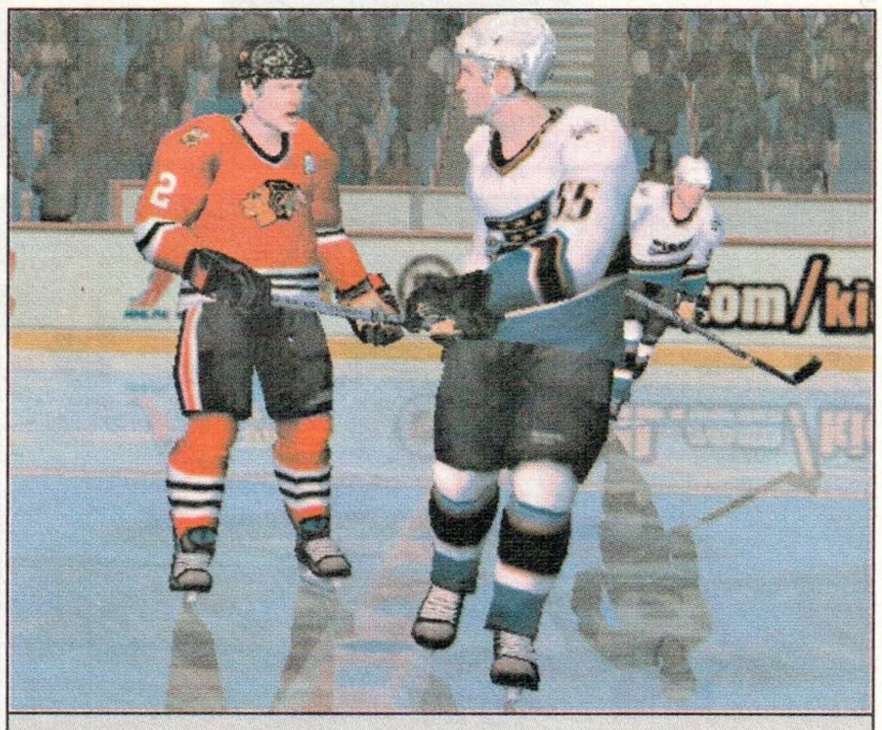
Спорт, а особенно североамериканский, не был бы спортом, если бы ему не сопутствовала масса самой разнообразной статистики. В предлагаемом произведении здесь полный порядок. Изучить любой показатель игрока, сравнить его с аналогами у игроков других команд – не менее интересно, чем управлять игроками на льду. Статистика ведется как внутри сезона, так и в режиме карьеры. То есть, если вы решили сыграть несколько сезонов, то ваши игроки будут стареть, сбавлять в мастерстве или добавлять в нем, в зависимости от возраста и от показателей в предыдущем сезоне. Мало того, можно проходить процедуру драфта и пополнять команду отказниками из других клубов. Однако, как показывает практика, едва успев сгонять полноценный сезон, мы в реальном времени стремительно приближаемся к дате выхода следующего продукта от EA Sports. Так что людей, прошедших на одном симуляторе несколько полных сезонов, я видел не так уж много.

Нельзя не сказать об одном интересном нововведении NHL 2002. Это так называемые хоккейные карточки. Смысл состоит в следующем. Обладая определенной суммой условных единиц, вы можете покупать случайные комплекты карточек. Каждая из них, будучи активирована во время игры, определенным образом на нее влияет. Например, личные карточки игроков могут придать ему дополнительного куража, усилить его бросок или сделать более грозными силовые приемы и так далее. Разумеется, игрок должен играть в вашей команде. Существуют также и общекомандные карточки, поднимающие мораль, увеличивающие количество удалений у противника или уменьшающие у вас и т.п. Все карточки имеют определенную стоимость и срок действия (один, два, три периода). Условные единицы можно получать как за продажу ненужных карточек (например, с игроками из чужих команд) или за выполнение вашей командой на льду определенных заданий-квестов (иногда, впрочем, весьма дурацких). Например, попасть в штангу, забить гол за тридцать секунд, выиграть во всех драках, покалечить определенное количество противников, попасть шай-



Вашингтон пропустил и зрители в трауре

Последние напутствия перед боем


Очень важно запугать противника до игры

бой в судью. (Кстати, вопрос на засыпку, какой из квестов я придумал сам?). Конечно, некоторую изюминку в игру это добавляет, можно даже усмотреть некоторый элемент менеджера. Однако уже к пятой игре меня чрезвычайно утомило копаться в этих бесконечных стопках в поисках нужных карточек. Лучше уж доверять своим личным навыкам и повышать показатели

Потанцуем?

После гола эмоции бьют через край

На этот раз бабочка "не прошла"

Собирательный образ NHL-2002

игроков за счет умелой игры. Хотя, может быть в режиме многопользовательской игры процесс купли-продажи, обмена карточек может оказаться занятным.

Давайте это обсудим

Наконец переходим к рассмотрению NHL-2002 как продолжателя знаменитой серии хоккейных симуляторов. Интересно понять, в каком направлении происходит развитие и происходит ли вообще. Для начала предлагаю вам уже ставшее традиционным интервью с одним из самых уважаемых мною игроков в симуляторы от EA Sports, чемпионом Московской Хоккейной Лиги (www.mhl.ru) Иваном Маркиным.

AtLet: *Как ты думаешь, NHL 2002 - это прорыв в симуляторной серии EA Sports или некоторое усовершенствование предыдущих игр, а может быть, шаг назад? Если прорыв, то в чем?*

И.М.: Каждый новый хоккей EA Sports - это прорыв. Но, как ты правильно подметил, надо выяснить, в чем этот прорыв заключается. Начнем с плюсов. Графическое оформление матча стало еще лучше. На анимацию хоккеистов, болельщиков, судей просто приятно смотреть, а ведь это тоже главный атрибут атмосферы игры, которую мы ждем. Одним из главных прорывов NHL 2002, на мой взгляд, является система удалений. Если тебе дают штраф за удар локтем, то на повторе ты увидишь, как, скажем, Крис Пронгер локтем отправляет "в небытие" какого-нибудь Владимира Малахова. Придуманных удалений я в NHL 2002 не нашел. И еще одно хорошее нововведение. Теперь ты можешь нормально "чекать" даже игроками, у которых специальный параметр небольшой, и это позволяет тебе играть в настоящий оборонительный хоккей. Ведь даже в НХЛ вы редко увидите, когда один игрок объезжает другого один в один. Такие случаи очень редки. При выходах один в один (если прием доведен до совершенства) забивают игроки даже с точностью 50. Голы с добивания и прочие –

примерно как в NHL 99 и 98. Теперь о главном минусе. Как ни обещали представители EA Sports в различных интервью, что парашютов (навесных голов от середины поля и ближе) в NHL 2002 не будет, слова они не сдержали. И сейчас при въезде в зону соперника можно забить невероятное количество этих кривых голов, причем забивают их, как и раньше, игроки со средними параметрами.

AtLet: *Будут ли какие-нибудь определяющие изменения при игре в мультиплейер по сравнению с предыдущим симулятором?*

И.М.: Техническую часть мультиплейера мы еще до конца не проверили. Самое главное, чтобы не было прошлогоднего бага, когда в сезоне по сети не работали Hot Strick, Cold Strick, Day-To-Day и т.д. А вот "геймплейная" часть, думаю, будет лучшей за всю историю игр из серии NHL. Ведь как показали первые матчи с людьми, гол человеку забить очень и очень сложно, и цена шайбы будет очень высока, даже выше, чем в NHL 99.

AtLet: *Будут ли в МХЛ задействованы пресловутые карточки?*

И.М.: Однозначно, не будут. Карточки - это прямой путь к аркаде.

AtLet: *Смогут ли команды, составленные из середнячков, на равных бороться со звездными командами? За счет чего?*

И.М.: В NHL 2002 уже практически не осталось явных середняков, и количество "клюшек" и "молотков" в командах мои слова подтверждают. А за счет чего середняки будут бороться на равных, так это как всегда: слаженная защита, уверенная игра вратарем и железные нервы.

AtLet: *В каком состоянии находится лига (МХЛ): развитие, затухание, устойчивая работа?*

И.М.: Развитие МХЛ сделало шаг вперед в этом году. В лиге появилось много новичков, которым она небезразлична. Возможно, что с этого года у нас появится более-менее надежное помещение, а это, как ты знаешь, одна из самых главных проблем. И главное, я уже практически не сомневаюсь, что в этом году мы наконец-то начнем сезон с полным набором участников. Удачи всем любителям хоккея и не только его!

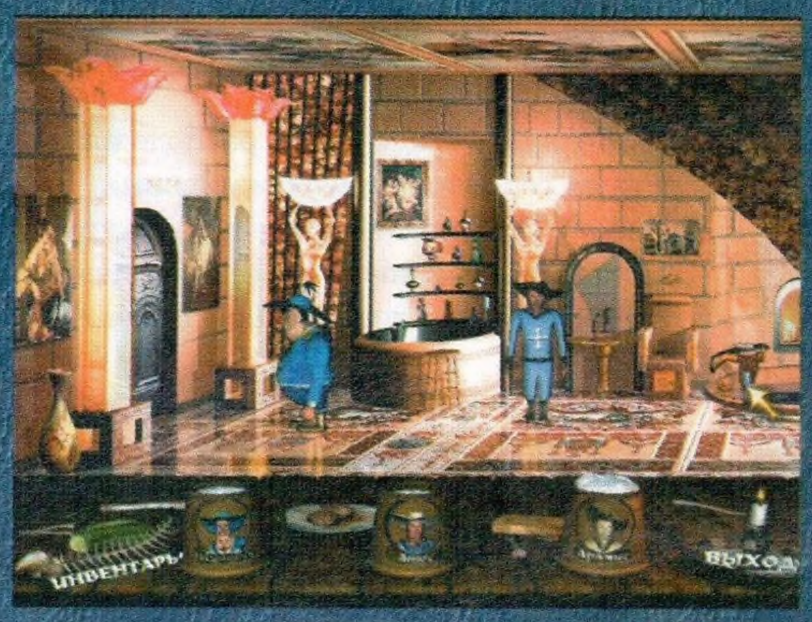
К сказанному Иваном Маркиным хотелось бы добавить, что, на мой взгляд, самым главным отличием NHL 2002 является попытка усилить погружение человека за компьютером в события на площадке. Это достигается прежде всего введением новых камер, привязанных к игрокам, и более детального отображения околоигрового пространства. Изменение структуры игры в пас так же дает повод для приятных размышлений.

В остальном же, разработчики из EA Sports, похоже, пошли по пути, предсказанному еще в прошлогодних обозрениях. Используя как фундамент удачный NHL 99, они путем медленного совершенствования стараются довести его до недостижимого идеала, попутно вводя новые "фишки" и "фичи", которые не влияют на суть процесса игры, но способны привлечь сторонников за счет красочности и динамизма.

Закончить обзор хотелось бы странной фразой, периодически звучащей под сводами ледовых дворцов: "Не доверяйте улыбающемуся пингвину".

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

Новые приключения МУШКЕТЕРОВ



- 9 двухэкранных уровней,
- 3 дополнительных пазловых экрана.
- 9 сюжетных мультфильмов.
- 10 второстепенных персонажей.
- Около 60 диалогов и 1000 реплик.
- Около 80 анимаций на одном уровне.
- Профессиональное актерское озвучивание.
- Возможность управления всеми тремя главными героями.

Эта игра - необычный веселый квест, главные герои которого - три мушкетера из известного произведения Александра Дюма. Стиль игры - ироничный и слегка пародийный, персонажи очень колоритны, звучит много диалогов и реплик, игроку интересно и весело совершать любые действия.

Сюжет игры, в двух словах, таков: трое друзей ищут исчезнувшего Д`Артаньяна (соблазненного и похищенного миледи), противостоят козням кардинала, отдыхают и развлекаются. При этом они умудряются побывать в трактире, в бане, в борделе, в женском монастыре, в гостях у миледи, в темнице и даже в спальне королевы. В общем, проводят время мушкетеры довольно весело, и игрокам, мы надеемся, доставит немалое удовольствие поучаствовать в их приключениях.

Минимальные системные требования: Celeron-300, 64 Mb RAM, 4 Mb Video Card, 4x CRDOM, Sound Card, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: Celeron-500, 64 Mb RAM, 8 Mb Video Card, 16x CRDOM, Sound Card, Mouse.

Оптовые поставки: (095) 745-0114; sales@media2000.ru; **www.media2000.ru**

Разработчик: "Электроникум+"

Младший брат F1

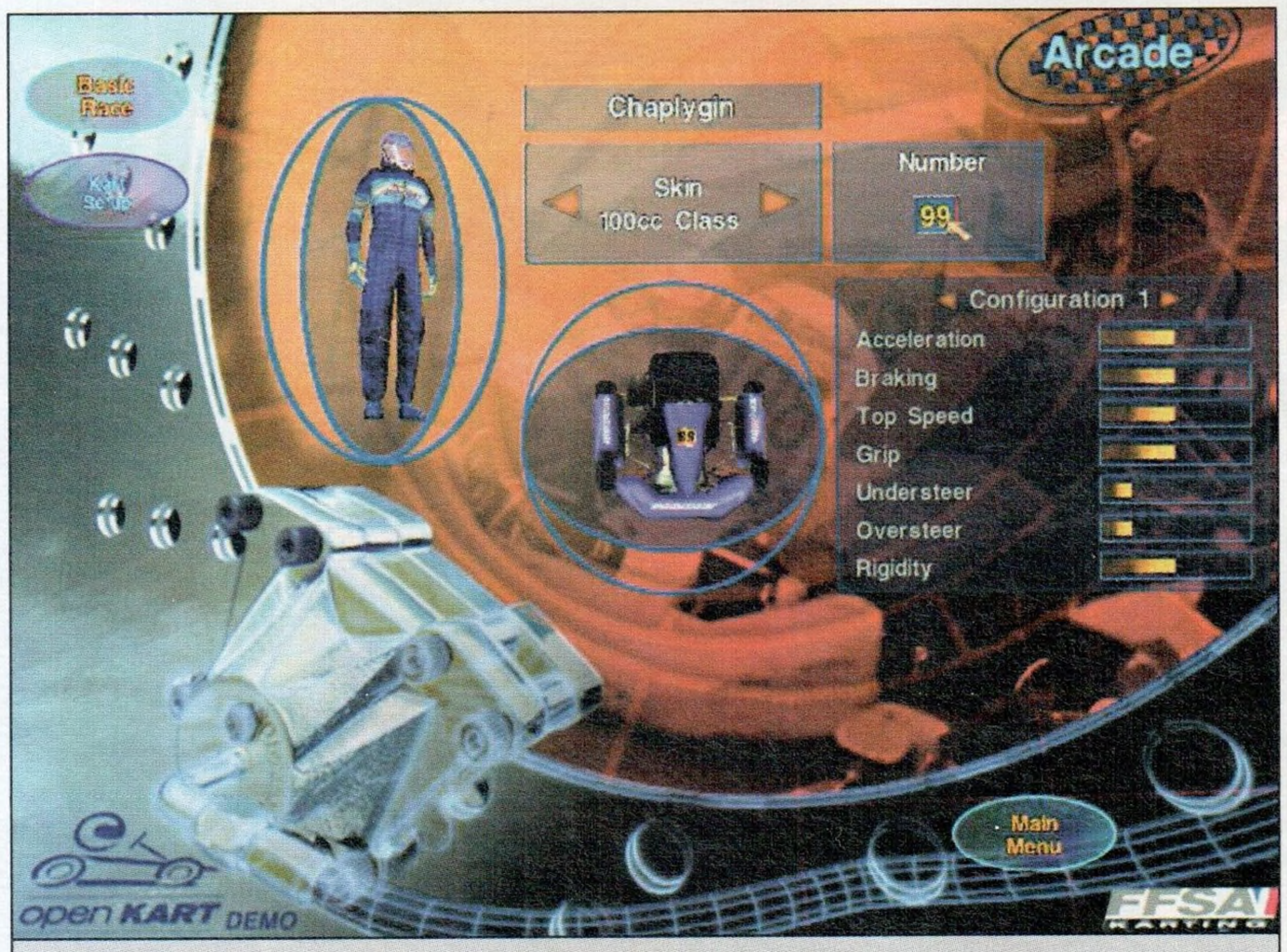
Владимир Чаплыгин

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Начинаем ознакомление с настройками. Для начала введем свое имя

Свою спортивную карьеру подавляющее большинство гонщиков Ф1 начинали на картодромах. Потом были разнообразные "младшие" Формулы, кузовные чемпионаты… Но навыки давал именно картинг.

Как и в жизни, в жанре компьютерных автогонок картинг не особо популярен. За все время появилось несколько средних проектов, которые были скорее аркадами, нежели симуляторами. И вот вышел очередной картинговый сим. Проект не из разряда высокобюджетных. Со всеми характерными последствиями. Но в целом…

Все системы готовы к старту

***

Компания Microids известна тем, что с завидным постоянством штампует игры-середнячки, за которыми приятно скоротать вечерок-другой и не более того. Разработчики и на сей раз остались верны себе. В их новом творении имеется ряд недоработок, а принадлежность к элитному жанру автосимуляторов под большим вопросом, так как физическая модель частенько напоминает "продвинутую аркаду по мотивам". Хотя большинство минусов вмиг становятся незаметными, потому как игра захватывает. Хочется обращать внимание исключительно на положительные стороны, коих, стоит также заметить, немало.

Статистика

Неискушенным игрокам Open Kart предлагает стать победителем в трех чемпионатах: в классе 100, 125 и 250 кубических сантиметров. Интересен тот факт, что максимальная скорость болида почти равна цифре выбранного класса. Например, двигатель в 100 "кубиков" выжимает 110 км/ч. Соответственно, в самом престижном классе соревнований максималка достигает 240 км/ч.

Двадцать трасс уютно расположились на территории десяти мировых держав. Треки отличаются друг от друга лишь протяженностью, а так - одни и те же здания и до боли знакомые виражи.

Что еще? На закуску – четыре вида погодных условий и возможность варьировать количество соперников (восемь человек максимум) и кругов.

Симулятор с аркадным душком

По ходу игры создается такое ощущение, что разработчики издевательски предлагают нам сыграть в своеобразную викторину под названием "Найди отличия между симуляторным и аркадным режимами". Ладно, я не требую безумного "хардкора", но, по крайней мере, хоть какой-то реализм должен быть!

Судите сами. Главным отличием серьезного режима от аркады является возможность повозиться в гараже с настройками болида. Новые запчасти приходится покупать на заработанную призовую денежку. На ваш виртуальный счет начисляется от пятидесяти до двух-трех сотен долларов. Дальше, если карьера пойдет в гору, найдутся богатенькие спонсоры, за чей счет можно со спокойной душой своевременно отовариваться в магазине. В принципе, здесь претензии отсутствуют.

Можно смело заявить, что модель повреждений сведена к минимуму. Большинство столкновений происходит на довольно высокой скорости. Отражаются ли поломки визуально? Нет, нет, и еще раз нет! Последствия столкновений сказываются лишь на поведении болида, да и то не сильно. В основном, происходит снижение скорости. Лишь после пересечения финишной черты, копаясь в гараже, можно заметить что и где сломалось. Все поврежденные детали требуют либо тотального ремонта, либо замены вообще. Вот и весь реализм, господа. Смягчает удар относительно богатый диапазон "гаражных настроек".

Десять лет за рулем

Сами заезды проходят по принципу Формулы 1. Сначала – тренировочный,

А как по-иному завести двигатель? Только так

Такой детализации задних планов позавидуют многие

потом – квалификация, затем следует сама гонка. Впрочем, первые два режима не обязательны, их позволительно пропустить.

Дизайн некоторых трасс простоват, и в повороты можно вписываться без особых проблем. А вот другие потребуют недюжинного мастерства, так как богаты на всевозможные зигзаги и прото в один прекрасный момент очередное предупреждение превратится в дисквалификацию.

Пусть всегда будет солнце!

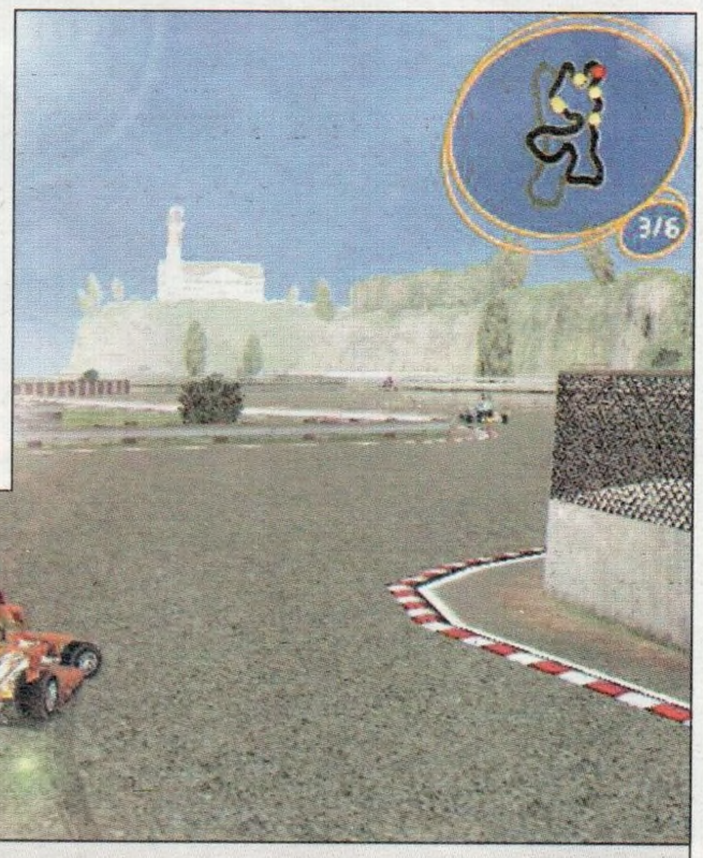
Имея в наличии довольно сильный движок, ребята прокололись с дизайном. Красивых трасс – раз, два и обчелся. Остальные, видимо, создавались на скорую руку, без вдохновения. Но чего стоят египетские, канадские и азиатские застройки! Такой качественной игры света и тени и плавных переходов тонов в автосимуляторах я не видел давненько. Подавляющее большинство соревнований проходит не на открытой местности, а по узковатым городским улочкам. После каждого поворота слева и справа вырастают очередные ограждения в виде домов, заборов или стройных рядов покрышек. Хотя встречаются треки, сконструированные исключительно для картинга. Тут уже различная жилплощадь отсутствует как явление, на смену приходят выверенная трасса и оборудованные трибуны для публики. К сожалению, кроме красивых бэкграундов, Microids похвастать нечем. Если болид визуально выглядит более-менее правдоподобно, то фигура гонщика однозначно никуда не годится. Впервые я вижу, чтобы пилот карта сидел бы в своей кабинке как на кухонной табуретке. Насколько мне известно, конструкция современного карта такова, что с прямой спиной там никак не поместишься.

Данный обзор написан по американской версии игры, которая появилась на прилавках магазинов нынешней осенью. Двумя месяцами ранее в свет вышел европейский релиз, отличавшийся от данного собрата своей сыростью и убогостью. Как ни странно, разработчики весьма удачно воспользовались возможностью внести в обновленный Open Kart несколько нововведений и заплаток. В первую очередь в глаза бросается улучшенная графика и звуковая палитра: отныне модели картов и пилотов прорисованы более четко и внятно, а вместо душераздирающего рева мотора а-ля бабушкин пылесос появилось вполне сносное звуковое сопровождение.

чие неожиданности. Так что не сильно расстраивайтесь, если несколько гран-при не принесут вам призовых мест. Обычно очковый задел создается на первых треках, после чего никакие поражения не способны сместить вас с чемпионского пьедестала.

Как вы думаете, какой стиль вождения надо применять, если в игре слабая модель повреждений? Правильно, агрессивный! Но будьте аккуратнее: за каждое столкновение показывается синий флаг, и если переусердствовать,

Так выглядела игра на начальной стадии разработки...



А так европейская версия игры...

В качестве компенсации за допущенные промахи нам предлагают позабавиться с камерой. Впрочем, и здесь ничего выдающегося не получилось, реально полезен только вид со спины и от первого лица. Навороты, вроде боковой камеры и прочих режиссерских "извращений", сгодятся для повторов.

В целом же, все чистенько и гладенько: полигоны не выпадают, сглаживание текстур на уровне, разнообразие цветов радует глаз.

Вот и получается, что Microids выпустила очередной середнячок с довольно слабой физикой, неплохим графическим движком и средней руки играбельностью. Потенциал проекта раскрыт разработчиками, по моему скромному мнению, процентов этак на семьдесят.

НИМ

Вадим Спицын

Эволюция FIFA Soccer

Многие из вас уже, наверное, позабыли о тех славных временах, когда в нашей жизни появился виртуальный футбол от EA Sports. С тех пор изменилось многое, в том числе и мы сами. И, тем не менее, год за годом, игра за игрой, в каждый новый сезон мы входим с очередной частью спортивного сериала, имя которому FIFA Soccer.

А кроме того, держу пари, что вы, скорее всего, не знаете, что FIFA 2002 станет десятым EA'шным симулятором футбола на PC. Юбилей получается. А посему есть отличный повод совершить небольшой экскурс в историю, вспомнив, как это было, а заодно и поразмыслив о том, как это будет.

Начало

На дворе стоял год 93-й, когда компания Electronic Arts, уже имевшая опыт создания спортсимов, таких, как NHLPA Hockey, Madden NFL и Lakers vs Celtics, обратила свой взор на рынок симуляторов футбола. А рынок этот в то время как раз начинал бурно развиваться. Super Kick Off, European Club Soccer, Sensible Soccer - вот лишь несколько имен лидеров того времени, тех столпов жанра, с которыми суждено было бороться детищу EA Sports.

Наконец, в канун Рождества все того же 93-го года на прилавках появился младенец по имени FIFA International Soccer, обративший на себя внимание невиданным доселе а-ля телевизионным подходом к компьютерному футболу. Впервые по ходу матча мы могли лицезреть статистику забитых мячей, желтых и красных карточек, ударов по воротам и прочих важных аспектов игры. В "подтрибунной" части нас ожидали многочисленные опции, позволявшие выбрать стартовый состав, тактическую схему и стратегию, а также изменить погоду и состояние поля. Все это явилось той яркой оберткой, которая привлекала к себе внимание, становясь катализатором продаж первого футбольного проекта канадских девелоперов.

Но, фантик фантиком, а ведь главное - это вкусная начинка, без которой у детища EA не было бы будущего. К счастью, и здесь новичок не подкачал. Уникальная для того времени графика, созданная на новом движке Virtual Stadium, и чрезвычайно тонкий геймплей позволяли полностью окунуться в атмосферу большого футбола, которой так не хватало другим играм. Даже элементарная перепасовка в центре поля доставляла огромнейшее удовольствие. Ну а когда забивался гол, трибуны (на которых впервые была опробована новая технология Stadium Sound) взрывались овацией, а на табло появлялось радостное "GOAL!" – становилось совсем интересно. Единственным относительным недостатком геймплея была его чрезмерная плавность, иной раз переходящая в тягучесть, но, тем не менее, этот недочет был абсолютно незаметен на фоне общего впечатления от великолепной игры.

Чужой

FIFA International Soccer принесла EA Sports лидерство в жанре футбольных симуляторов, но это отнюдь не позволяло компании преспокойно почивать на лаврах.

Летом 94-го в США проходило мировое футбольное первенство, и, как следствие, появилось несколько амбициозных игр-конкурентов, приуроченных к этому событию. Однако мудрецы из EA быстро разобрались, что к чему, и весьма оперативно изготовили FIFA 95, чем окончательно застолбили за собой титул королей виртуального футбола.

Из-за нехватки времени игра была выпущена только на Sega MegaDrive2 и оказалась единственным EA'шным футболом, прошедшим мимо PC. Сейчас можно было бы просто сказать: "Фи!" – и, оставив блудного сына в покое, отправиться дальше по реке времени. Однако нельзя отрицать тот факт, что FIFA 95 оказала большое влияние на дальнейшее развитие серии, поскольку авторы внесли в нее довольно много важных изменений по сравнению со своим первым творением, и это сделало новую игру некой лакмусовой бумажкой, показывающей, в правильном ли направлении ведутся разработки.

Главным новшеством проекта стал быстрый геймплей. Отныне времени на обдумывание ходов оставалось гораздо меньше, что значительно добавило игре динамичности. Появились крученые удары и новые типы пасов, футболисты научились еще более хитрым приемчикам, а вратари - сумасшедшим прыжкам. Пропустив гол голкипер эффектно, со злостью, валился на газон. Немного огорчила пропажа судьи, вместо которого нас одарили информационным окошком в правом верхнем углу.

В отличие от FIFA International Soccer, включавшей в себя только сборные команды, в FIFA 95 вошли клубы из восьми национальных чемпионатов, в случае победы в одном из которых открывался призовой Кубок Наций. Правда, имена футболистов, как и в прошлом году, оказались вымышленными - в те далекие времена у EA Sports не было лицензий на их использование.

Успех

Видимо, посчитав убытки от мультиплатформенности и, как следствие, недостаточно высоких продаж столь удачной игры, EA Sports решили брать масштабностью. Следующий проект, FIFA 96, не только вернулся на PC, но также вышел практически на всех консолях, существовавших в то время.

"Девяносто шестая" FIFA стала первым футбольным симулятором, созданным с применением технологии Motion Capture. Это было самой настоящей революцией. Теперь игроки могли наслаждаться новыми реалистичными движениями. Прошлогодний движок Virtual Stadium претерпел существен-

FIFA RTWC 98. Италия перекрывает нам путь к Кубку Мира

ные изменения, что позволило увеличить набор точек наблюдения за игрой, в том числе добавив "незакрепленную" видеокамеру, позволяющую рассматривать самые интересные моменты матча под любым углом и с любым увеличением.

Тогда же в серии FIFA Soccer впервые появился режим тренировки, где мы могли отрабатывать стандартные положения и пробовать различные тактические построения. Еще одним серьезным новшеством стала возможность изменения тактики во время матча: для этого назначалась специальная комбинация клавиш, набрав которую, мы по ходу игры меняли модель поведения своей команды.

Существенно расширился и набор турниров: двенадцать национальных чемпионатов, несколько международных первенств, включая Кубок Наций и Суперкубок, а также возможность создать свой собственный турнир. Большим достижением игры стали настоящие имена футболистов, только вот составы команд слегка подкачали: они пришли к нам из сезона 94-95 годов, тогда как на дворе в то время уже стояла осень 95-го.

Кроме того, именно в FIFA 96 состоялся виртуальный дебют Джона Мотсона, чей комментаторский талант впоследствии стал визитной карточкой футбольных симуляторов от EA Sports.

Тупик

А потом был 96-й год, и казалось, что все у EA идет как по маслу. Намеченная на осень FIFA 97 должна была стать лучшим виртуальным футболом всех времен и народов, и, надо сказать, разработчики вполне могли на это надеяться, учитывая труды, вложенные в этот проект. И вроде бы все они делали правильно, но вот судьба распорядилась иначе.

На первый взгляд новая игра была просто замечательной. Нам подарили и потрясающий вступительный ролик, и Motion Capture, отснятый с игрока сборной Франции Давида Жинола, и двух новых комментаторов, один из которых в перерывах занимался анализом матча, и даже ночные поединки... Но начиналась игра, и восторг сменялся недоумением.

Геймплей оказался просто ужасным. Чересчур увлекшиеся его модернизацией, разработчики так и не смогли нащупать золотую середину между сложностью и играбельностью. Забивать голы оказалось не то что тяжело, а просто противно. Нацеливание на ворота было слишком грубым, и в результате мяч упорно не попадал в сетку даже у искушенных игроков. Однако главная "антифишка" игры была еще более забавной и заключалась в следующем: для того чтобы находящийся спиной к воротам футболист мог по ним ударить, ему приходилось оббежать мяч, развернуться и только затем наносить удар! Понятное дело, что такие выкрутасы в штрафной площади соперника могли только нервировать.

Глючный игровой процесс затмил собой все положительные стороны игры, и армия поклонников серии FIFA Soccer стала редеть, тем более что к тому времени возросла конкуренция со стороны других футбольных симуляторов, в результате чего на лидирующие позиции выбрались Actua Soccer и Adidas Power Soccer (это на приставках).

Консольные дела EA Sports также шли ни шатко ни валко. И дабы хоть как-нибудь реабилитироваться перед тамошними геймерами, наши любимые канадцы выпустили приставочные FIFA 64 и FIFA 97 Gold, соответственно для Super Nintendo и Sega MegaDrive 2, представляющие собой все ту же FIFA 97, но с серьезно переработанным геймплеем. Однако и этот ход особого успеха разработчикам не принес.

Трудяги из EA оказались в сложном положении. Для того чтобы вернуть расположение игровой общественности, им предстояло отбросить все имевшиеся наработки и создать принципиально новую игру. Такой шаг требовал от разработчиков большого мужества. К счастью, оно у них нашлось.

Ренессанс

Для начала была приобретена лицензия, которая дала новому проекту EA Sports право называться официальной игрой Чемпионата Мира 98-го года. В результате симулятор получил гордое название FIFA Road To World Cup 98. Как следствие, тут присутствовали все без исключения национальные сборные с их реальным распределением по отборочным группам мирового чемпионата. Также нашлось место и клубным командам, причем на этот раз с составами сезона 97-98 годов. EA продлили контракт с комментатором Джоном Мотсоном, после чего тот несколько месяцев провел в студии, записав за это время не одну тысячу фраз для своих виртуальных репортажей. Еще один договор был заключен с группой Blur – на право использования их суперхита "Song 2" в качестве саундтрэка. Смесь получилась термоядерная, однако последнее и решающее слово все равно оставалось за геймплеем.

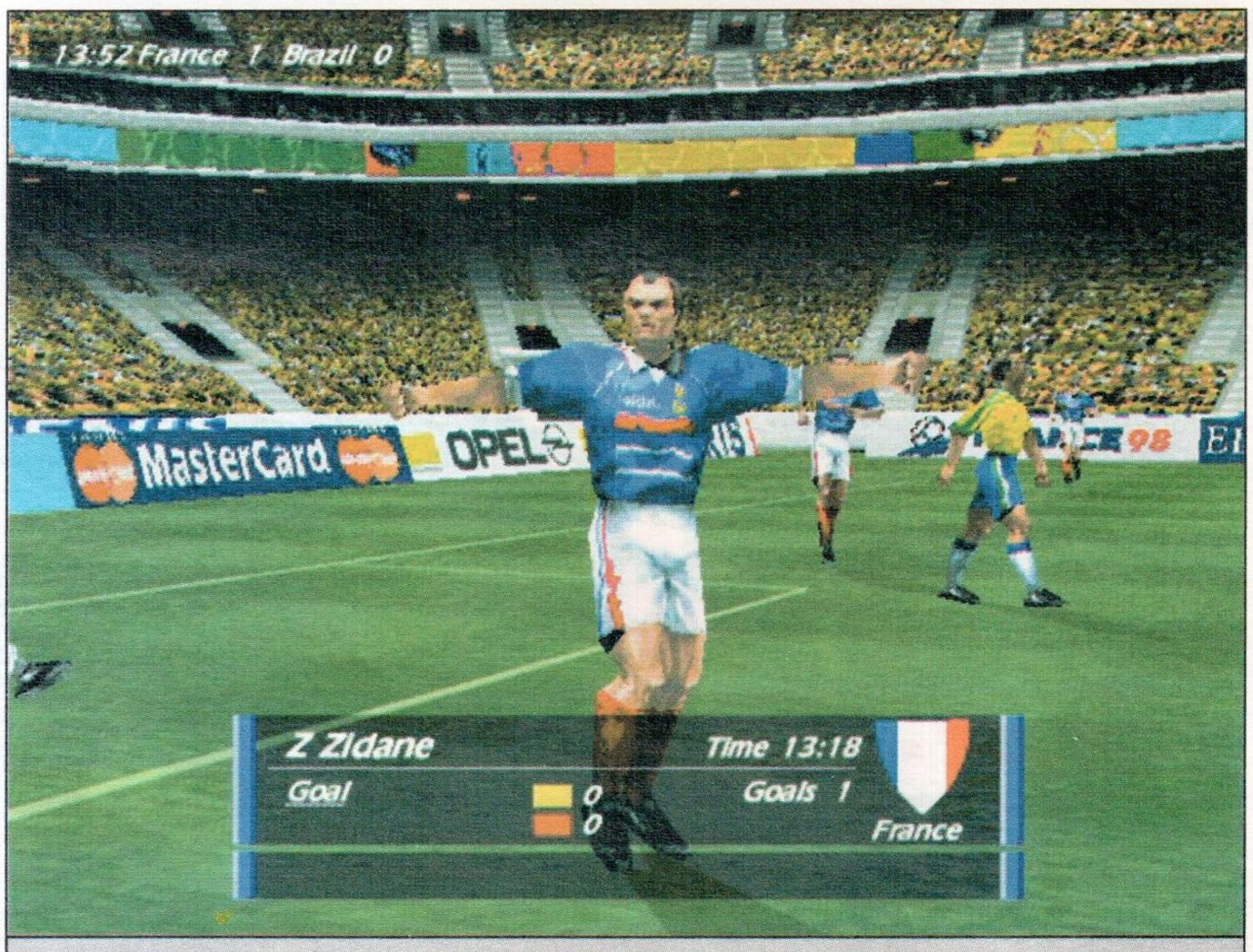
И, надо заметить, на этот раз он не подкачал. Потрясающе тонкий контроль мяча и усовершенствованная игра в пас позволяли плести кружева хитроумных комбинаций, играть в стенку и делать забегания, а новая курсорная система нацеливания на ворота при стандартных положениях придала виртуальному футболу от EA поразительное сходство с его реальным собратом.

Еще одной особенностью FIFA RTWC 98 стало объединение нескольких экранов с настройками стратегии и тактики в единую секцию Team Management, где отныне мы могли настраивать на свой лад практически все аспекты внутриигровой деятельности нашей команды: от уже привычных нам стартового состава и расстановки игроков на поле до выбора исполнителей стандартных положений и изменения степени агрессивности футболистов.

Что же касается графического содержания игры, то достаточно напомнить, что в то время начался 3D-акселераторный бум, и EA Sports снабдили свое детище поддержкой чипсета 3Dfx Voodoo. Рассказывать обо всех прелестях работы с этой железякой я не буду, скажу лишь только, что, именно начиная с RTWC 98, серия FIFA Soccer приобрела свое нынешнее лицо.

Коммерция

Тонкий геймплей, сочная графика и привязанность к теме мирового чем-



World Cup 98 открыл звезду Зинеддина Зидана

FIFA 2000 и ее потрясающие классические матчи

пионата не только вернули EA Sports звание лидера жанра футбольных симуляторов, но и существенно пополнили кошелек канадской компании, поскольку покупка RTWC 98 стала правилом хорошего тона среди поклонников как виртуального, так и реального футбола. Вполне логичным в этом свете стало желание разработчиков сорвать большой куш во второй раз в течение шести месяцев, причем тем же самым методом - благо близилось мировое первенство 98-го года.

В результате каждый получил то, чего он хотел. Геймерам достался World Cup 98 - еще одна официальная игра Чемпионата Мира, EA Sports повысили свой престиж, а у игровых изданий появился лишний повод для критики в адрес жадных разработчиков.

Что же касается самой игры, то она получилась практически точной копией своей предшественницы. Слегка улучшилась графика, стал немного более сложным геймплей, а также появились классические матчи, открывавшиеся после победы в Кубке Мира. Последний пункт выглядел очень убедительно благодаря точному воссозданию атмосферы футбола прошлых лет: черно-белая телевизионная картинка, длинные трусы и старомодные прически. Особо меня порадовал комментатор, который во время финала Чемпионата Мира 66-го года между Англией и Германией вдруг заявил: "Хм, а они-то думали, что все уже давно закончилось".

Но завершился Кубок Мира 98, лишив тем самым одноименную игру актуальности, и игровая общественность стала ждать продолжения - очередного, теперь уже абсолютно нового, откровения от EA Sports.

Хардкор

FIFA 99 оставила о себе память, как о самой динамичной игре серии FIFA Soccer. Скорость геймплея была настолько высокой, что не оставляла времени на осознание происходящего, в результате матч игрался на одном дыхании, после чего следовали непродолжительный "Уф!" и новое погружение в футбол. Самый короткий поединок с четырехминутным таймом вполне мог закончиться со счетом 8:7, что отнюдь не портило восприятие футбольного действия, а, напротив, добавляло еще больше адреналина. Эффект присутствия усиливался благодаря великолепной графике, теперь уже изначально создававшейся с учетом возможностей новых 3D-ускорителей, сделавших игру чрезвычайно красочной и аппетитной.

Кстати, именно в FIFA 99 получили развитие встроенные в игру сценки, заполнившие собой паузы в матче.

Существенной доработке подверглась секция Team Management, в которой впервые появилась возможность с точностью до сантиметра задать местоположение на поле любого отдельно взятого футболиста. Эта фишка позволяла сверхтонко настроить игровую схему команды. Таким образом, появилось бесчисленное множество способов разнообразить игровой процесс. Увы, но в дальнейшем EA Sports по непонятной причине отказались от столь уникальной находки.

Соревновательный акцент в игре был сделан на европейские клубные турниры, благодаря чему помимо команд, участвовавших в своих национальных чемпионатах, появилась категория клубов Rest Of Europe, в которой нашлось место и двум российским: "Спартаку" и "Локомотиву". Также очень порадовала возможность создания своего собственного турнира, которой так недоставало в прошлогодней игре.

Приятной неожиданностью стало наличие в игре невиданного доселе (и, к слову, непревзойденного до сих пор) количества стадионов. Здесь нашли свое место многие крупнейшие спортивные арены Старого Света, причем сходство некоторых из них с оригиналами было впечатляющим. К сожалению, разработчики не включили в игру наши пятизвездочные "Лужники", хотя это уже чисто патриотическое брюзжание.

До сих пор, по моему личному убеждению, FIFA 99 остается едва ли не самым завершенным продуктом EA Sports, в котором одинаково добротно были реализованы и софтварный, и хардварный графические режимы и практически не было недочетов. Если, конечно, не считать оным сверхскоростной геймплей, что, впрочем, является делом вкуса.

Линолеум

Накануне новогоднего праздника с тремя нулями на конце к нам пришла FIFA 2000, которую EA Sports наконец-то удосужились сделать абсолютно трехмерной. Безусловно, основные объекты игры и раньше были выполнены в 3D, однако теперь объемным стало абсолютно все: и стойки ворот, и сетка, и даже мяч. EA'шный футбол буквально засверкал.

Однако у этой медали была и обратная сторона. Запустив игру без ускорителя, можно было только ужасаться: картинка становилась поразительно серой и невзрачной, модели футболистов - угловатыми, а сквозь голову вратаря была видна перекладина ворот. Покупка пресловутой железки, акселерирующей графику, стала для поклонников виртуального футбола делом обязательным.

Пустив основные силы на графические навороты, разработчики оставили практически нетронутым геймплей. Здесь изменения ограничивались лишь небольшим замедлением игрового процесса и новыми финтами, с помощью которых стало значительно легче проходить оборонительные порядки соперника. Впрочем, и в этом моменте была своя положительная сторона - можно было совершенно спокойно пересаживаться с FIFA 99 на FIFA 2000 без какого-либо переучивания.

Зато за пределами поля нас ждало большое новшество. Отныне играть за любимую команду можно было несколько сезонов подряд, причем в случае попадания в призеры чемпионата нам открывалась дорога в еврокубки, а если же мы по итогам сезона замыка-

FIFA 99. Через полтора часа Филя пропустит свой чудо-гол

FIFA 2001. "Спартак" и "Бавария" в Лужниках

UEFA EURO 2000. Новый триумф французов

ли таблицу, то команда вылетала в низший дивизион и игра автоматически заканчивалась. Удивили, правда, непонятное ограничение футбольной карьеры в три сезона и абсолютно статичные скиллы футболистов, которые на протяжении этих самых трех лет даже и не думали хоть как-нибудь изменяться.

Также появился полноценный режим классических матчей с великими командами прошлых лет, стародавними стадионами и черно-белой телевизионной картинкой. Жаль, что среди них не было советских команд, а ведь у нас были Яшин, Стрельцов, Блохин и многие другие величайшие футболисты, которых так боялись на Западе. Может быть, поэтому их и не увековечили в двухтысячной FIFA?..

Облом

А потом появилась EURO 2000, сделанная по мотивам и аккурат к началу европейского первенства, проходившего на полях Бельгии и Нидерландов. Следуя написанному в 98-м году (помните World Cup 98?) сценарию, EA Sports до мельчайших подробностей воссоздали в своей новой игре все детали этого грандиозного футбольного события, начиная с отборочных матчей и заканчивая финальной частью чемпионата со всеми его атрибутами.

Как и два года назад, новая "стрижка купонов" практически ничем не отличалась от своей старшей сестры, в данном случае FIFA 2000: чуть подретушированная графика и... пожалуй, все. Ну, были там бельгийские да голландские стадиончики. Ну, выдали каждой сборной ее реальную экипировку. Даже имена футболистов на майках написали. Тем не менее, EURO 2000 на право называться новой игрой никак не тянула. По этой простой причине и осталась она, в отличие от World Cup 98, незамеченной.

Во второй раз номер с римейком у EA Sports уже не прошел.

Сегодня

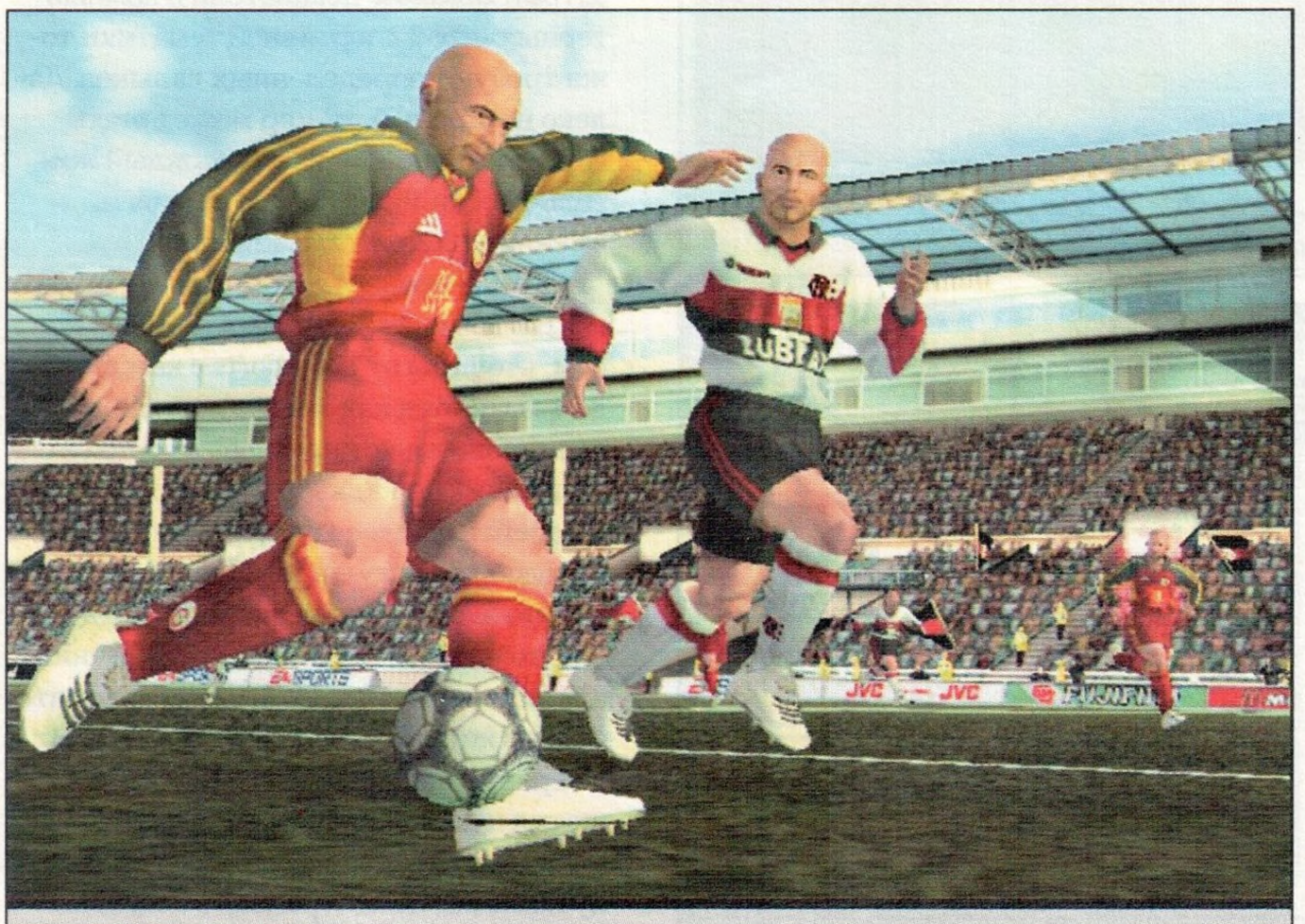
Ну вот мы и добрались до того, во что мы играли в течение всего последнего года. FIFA 2001 не предложила нам ничего сверхнового. Просто всего стало больше, и это самое "больше" стало еще убедительнее. У каждой команды появились свои собственные футболки с логотипами их спонсоров, футбольные звезды мировой величины обрели фотореалистичные физиономии (привет от NHL Hockey и NBA Live), фанаты на трибунах стали размахивать знаменами играющих команд, появились скамейки запасных со статично восседающими на них тренерами, вдоль бровок забегали лайнсмены... Да что я собственно вам обо всем этом рассказываю - вышеупомянутые прелести последнего на данный момент виртуального футбола от EA уже успели достаточно намозолить глаза.

Тем не менее, возьму на себя смелость утверждать, что EA Sports в своих поисках путей дальнейшего развития серии FIFA Soccer движутся в правильном направлении. В последние годы практически все, даже самые спорные на первый взгляд, нововведения доводились разработчиками до удобоваримого вида и впоследствии вызывали только восхищение. Ну а что касается FIFA'шного геймплея, то он, вообще, был и остается вне конкуренции.

Так чего же нам ждать от FIFA 2002? Ну, во-первых, смею вас заверить, что графической революции не произойдет, разве что стадионы и, в частности, болельщики станут более правдоподобными. Плюс к этому игра обогатится еще большим количеством тех мелких фетишей, которые и создают пресловутый эффект присутствия.

Основные изменения коснутся геймплея, а особенно системы игры в пас. Лидер всемирного фанатского движения Мэтт Холм, которому уже довелось пообщаться с альфа-версией игры, заявил, что ранее ничего подобного ему видеть не приходилось, добавив к этому, что теперь нам придется всерьез менять свои игровые навыки. Также серьезно обновится алгоритм работы арбитра, который (имеется в виду алгоритм) сольется воедино с механизмом отбора мяча, что должно привести к еще более точному (или предвзятому - в зависимости от настроек) судейству. Ну а любители всевозможной статистики по достоинству оценят режим FIFA World Cup 2002 Qualification Mode, в котором разработчики обещают с точностью до дат проведения матчей и составов отборочных групп смоделировать путь к очередному Чемпионату Мира.

Вот примерно такой она и будет, новая FIFA. Релиз уже близок, а посему нам остается лишь чуть-чуть подождать.



FIFA 2002 будет примерно вот такой

Владимир Чаплыгин

Новые формы спортивного сообщества

За прошедший летне-осенний период в мире поклонников спортивных симуляторов произошел ряд весьма интересных событий. Здесь было все: тихая, спокойная жизнь, революционные новости и, как выяснилось позже, огромное разочарование…

Грань между настоящим (в данное понятие я вкладываю реально существующие спортивные состязания) и виртуальным (многопользовательские компьютерные игры) спортом стирается очень быстро. Скоро барьер превратится в тоненькую линию.

Новые вехи

Компьютерные игры впитали в себя практически все черты спортивных состязаний: азарт, накал страстей и зрелищность. Спортивные симуляторы перестали быть развлечением для одного человека. Индустрия замахнулась на новую высоту – сделать из своих продуктов нечто такое, во что интересно не только играть самому, но и наблюдать за происходящими на мониторе перипетиями со стороны, в качестве зрителя. Именно зрелищность заставляет народ приходить на стадионы и всей душой переживать за свою любимую команду. То же самое должно произойти и в игровой индустрии.

Первопроходцами в этом плане выступили поклонники FPS. Ни для кого не секрет, что сейчас геймер, умело орудующий мышкой, способен заработать весьма приличную сумму денег. А нужно-то всего ничего: желание, хорошая игровая практика, талант и пропуск на какое-нибудь мировое соревнование. Призовые в несколько сотен долларов для мастеров Quake 3: Arena, Counter Strike или того же StarCraft считаются сущей мелочью. Далеко не все "профи" согласятся "напрягаться" за трехзначную сумму. Теперь счет идет на десятки тысяч долларов.

Ну как тут не рассмеяться?

Впрочем, возникает резонный вопрос: "А что делает данная статья на страницах симуляторного раздела журнала?" Друзья, мы – следующие. Ситуация напоминает ударную волну: сначала "накрывается" эпицентр, потом дело доходит и до отдаленных территорий. Надо только терпеливо ждать. Соревнования по компьютерному спорту (да, я не боюсь относить игры к спорту) нынче норма. Состязания, где за победы дают не пирожки-значки-грамоты, а чеки с несколькими нулями совсем не условных единиц, растут как на дрожжах. Симуляторщики, готовьтесь, скоро придет и наш черед!

Почему именно мы?

Сейчас профессионализм в любой отрасли требует от человека огромных затрат. Высокие показатели в компьютерных играх спортивной тематики тоже требуют определенных навыков. Далеко не каждый геймер может стать "профи", впрочем, как не каждый житель России может наравне играть в теннис с Маратом Сафиным.

Такие произведения, как FIFA 2001 и NHL 2001, наглядно демонстрируют нам, что игры от EA Sports с каждым годом пытаются как можно дальше дистанцироваться от пресловутого правила "бей-беги" (аркадный принцип, господа) и перейти к более качественной и правдоподобной симуляции. Правда, не всегда это здорово получается, но хоть какие-то попытки в данном направлении предпринимаются. Попробуйте сыграть против живого оппонента в FIFA 2001. Уверен, помимо быстрого и умелого нажатия нужных кнопок, от вас потребуются навыки тренера, ибо наугад тактику команды не построишь. Равный по классу соперник "порвет" нерадивого "коуча", как соседский Тузик казенную телогрейку. Вот и приходится, засучив рукава, копаться в настройках, отыскивая оптимальную расстановку подопечных.

Со временем стали выделяться профессиональные геймеры-фанаты. Для них очередной продукт от EA Sports – это не повседневное развлечение, а способ доказать свое превосходство над соперниками. Перед нами предстает все тот же мир секунд и результатов, который требует жертв, в данном случае уже от геймеров.

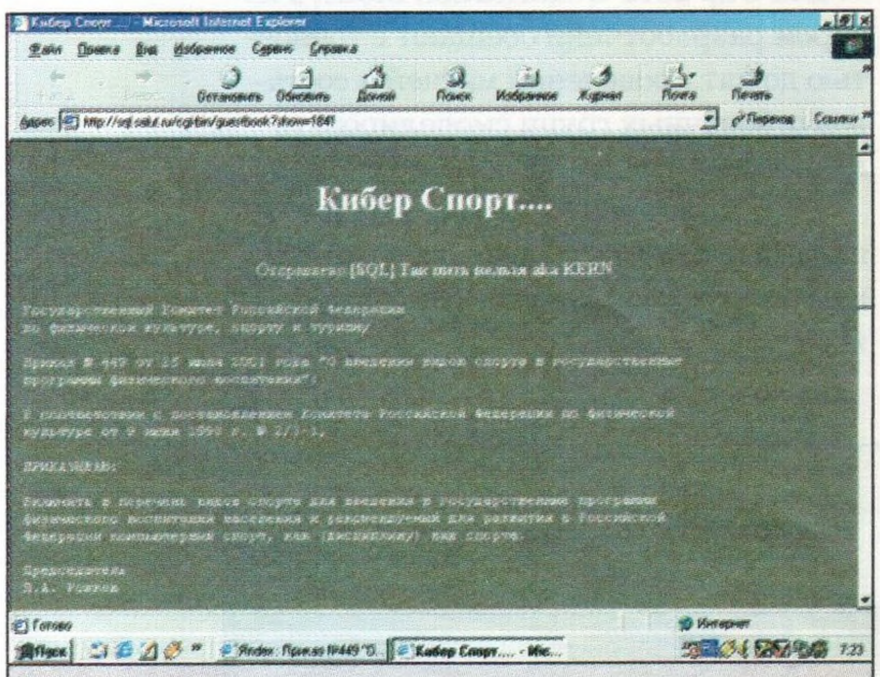
Почему именно мы? Часть 2

Теперь переходим к иному аспекту проблемы. Почему именно сейчас решено было вынести данный вопрос на всеобщее обсуждение? Да потому, что в стране сформировался тот самый круг людей, истинно преданных виртуальному спорту. В февральском номере за этот год мы писали о попытке создания глобальной виртуальной футбольной лиги, которая бы действовала по всей территории нашей необъятной Родины? Увы, Международной Федерации Компьютерного Спорта было не суждено расправить свои крылья. Но за прошедшие месяцы многое изменилось. По всей стране сыграно более десятка полноценных чемпионатов на местах. Кстати, Краснодарская Компьютерная Футбольная Лига, о которой НИМ писал в феврале, все-таки умудрилась достойно провести нынешний сезон, впрочем, как и другие лиги. Мы специально заостряем ваше внимание на Краснодаре только потому, что именно на их примере предостерегали в свое время остальных энтузиастов от различных ошибок. А есть такие лиги, которые функционируют уже не один год. Флагманом является МХЛ (Московская Хоккейная Лига). Были различные трудности, но ребята с честью справлялись со всеми проблемами. И так по всей стране. Виртуальный спорт мне напоминает младенца, он не только научился держать голову, но и начал делать свои первые (пусть и неуверенные) шаги. Поверьте, через некоторое время ребята крепко встанут на ноги, как их собратья по киберспорту. Благо, запала пока хватает.

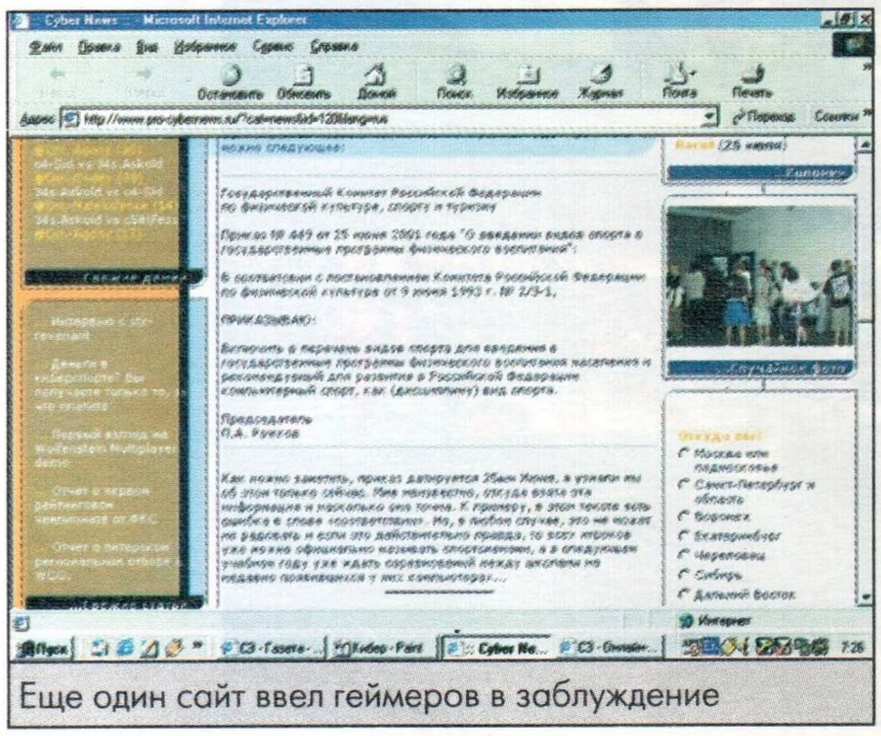
А тут еще одна проблема возникла. Начиная с августа и по сей день, среди российских геймеров стоит самый настоящий переполох.

Мир, где правит закон

Все началось с того, что на просторах интернета появился некий "Приказ №449 от 25 июля 2001 года "О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания". Итак, специально привожу оригинальный текст, которым пестрят многие игровые сайты:



Обыкновенный фальшак



Еще один сайт ввел геймеров в заблуждение

"Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму

Приказ № 449 от 25 июля 2001 года "О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания"

В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физическойкультуре от 9 июня 1993 г. № 2/3-1,

ПРИКАЗЫВАЮ:

Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы

физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской

Федерации компьютерный спорт, как (дисциплину) вид спорта.

Председатель

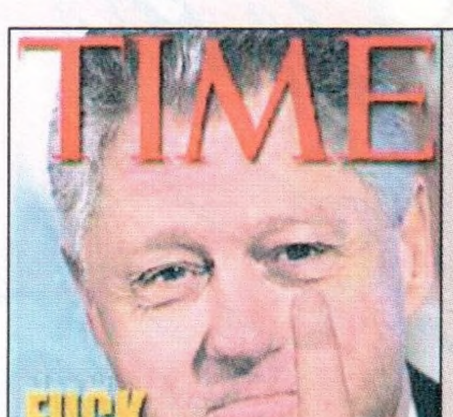
П.А. Рожков"

Данный текст распространялся с бешеной скоростью. "Приказ" (почему в кавычках вы поймете чуть позже) поместили даже в печатном средстве массовой информации. За примером далеко ходить не надо. В сентябрьском номере одного издания, посвященного, как и "Навигатор", компьютерным играм, появилась интересная публикация. Автор, предварительно ознакомившись с липовым законом, решил удивить им и читателей. Общий смысл той статьи сводился к тому, что Россия – первая страна в мире, которая официально признала компьютерный спорт.

Мало кто знает, где появилась данная утка впервые. Многие утверждают, что всеобщее ликование началось после того, как вышеприведенный текст был опубликован на сайте Федерации Компьютерного Спорта. Но, повторюсь, информацию никак нельзя подтвердить, и опровергнуть, впрочем, тоже.

И понеслось..."Россия – "Мекка" компьютерного спорта, открытая для спортсменов всего мира", "По результатам соревнований сформировать сборную команду России по компьютерному спорту для выступлений на международных соревнованиях". И так далее, и тому подобное.

Радость обуревала всех виртуальных спортсменов. Некоторые высказывали безумные мысли о том, что государство отныне обязано финансировать различные киберспортивные соревнования, включая чемпионат подъезда по игре "Сапер" или "Червы" и не только! Смех – смехом, но я тоже сначала купился на данное сообщение. Ведь сбывалась мечта многих любителей спортивных компьютерных игр. Официальное признание государством многого стоит, я уже не говорю о государственной поддержке в организации мировых соревнований. То ли еще будет!



Такое движение власти США показывают американским компьютерным спортсменам уже не первый год

Доверяй, но проверяй

Мое ликование продолжалось несколько дней. А потом в душу закралось сомнение в действительном существовании данного "Приказа". Сначала я ждал официального опубликования в "Российской газете". Любой нормативный акт вступает в силу только после официальной публикации. По идее, все нормативные акты федеральных органов исполнительной власти обязаны (подчеркиваю это слово) быть опубликованными на страницах "Российской газеты".

Ждем-с. На дворе стоит сентябрь, а официальные источники молчат как партизаны. А тут еще упомянутый игровой журнал уделил три полосы подробному разбору фальшивки. Возникает другой вариант: может, я плохо искал? Нет, друзья. Поверьте мне на слово, искал я хорошо. Но все существующие правовые справочные системы безмолвствовали. В итоге, было отправлено письмо-запрос в редакцию "Российской газеты". И, как вы думаете, каким был ответ? А вот таким: "Это, наверно, первоапрельская шутка :)". Так-то, никакого Приказа №449 от 25 июля 2001 года "О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания" не существует. Председатель Государственного Комитета Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму Павел Рожков никогда не подписывал подобной бумаги. Все реквизиты вымышлены и не соответствуют действительности.

Думаю, господин Рожков очень сильно удивился бы, если бы прочитал этот "Приказ". В лучшем случае бы рассмеялся, в худшем – подал бы в суд на редакцию того самого игрожурнала. С интернетчиков взятки гладки, ибо, насколько известно мне, в нашей стране интернет до сих пор официально не признан средством массовой информации. А периодика на бумажном носителе – совсем иное дело.

Но оставлю в стороне эту щекотливую тему.

Нет худа без добра

Из всего вышесказанного следует весьма интересный вывод. Последние события показали, что компьютерный спорт (где киберспорт выступает в качестве флагмана) вполне созрел для официального признания государством. Согласитесь, лет пять назад такую утку вмиг бы распознали, а сейчас потребовалось много времени, чтобы докопаться до истины.

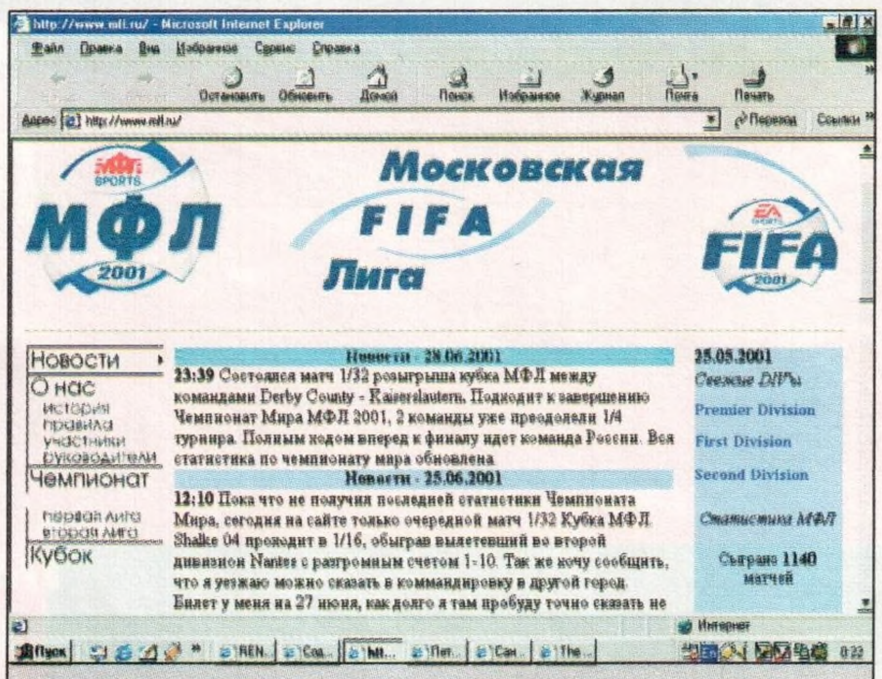
В самый последний момент к нам пришло еще одно письмо из "Российской Газеты". Думаем, поклонникам виртуального спорта будет интересно его содержание:

"Действительно, существует Федерация компьютерного спорта России. Общероссийская общественная организация "Федерация компьютерного спорта России" образована 24 марта 2000 года и зарегистрирована Министерством Юстиции Российской Федерации 22 марта 2001 года (регистрационный номер 4015).

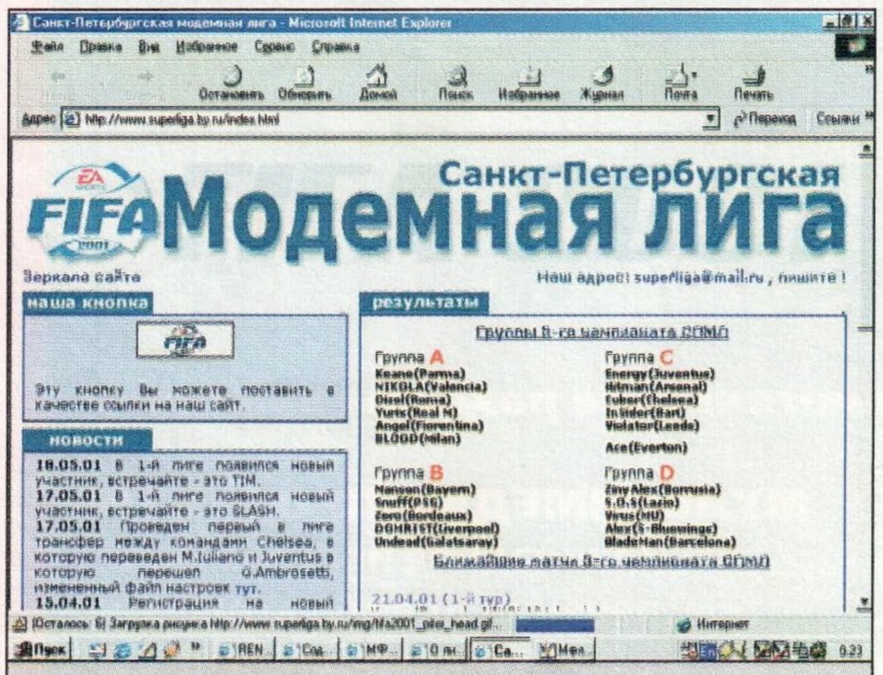
Основная уставная цель ФКС России - "содействие развитию в России компьютерного спорта как нового вида спортивной соревновательной деятельности и специальной практики подготовки человека к соревнованиям на базе компьютерной техники, программного обеспечения, интерактивных устройств и иных возможностей компьютерных технологий". Сайт в интернете: http://www.cybersport.ru/fks.htm

Всегда рад помочь!

С уважением Павел Сергеевич Зарудный, редактор отдела спорта "Российской газеты"



Московская FIFA лига организовала сразу несколько дивизионов



Сайт Санкт-Петербургской модемной лиги давненько не обновлялся. Но это лишь печальное исключение из правила

Игроки уже стали профессионалами в своей области, и поклонники спортивных симуляторов в их числе. Господин Рожков, может быть, действительно стоит признать компьютерный спорт, ведь давно уже пора? Нужен лишь катализатор, а процесс пойдет и сам по себе. Все готово, дело осталось за малым.

Mediateka 2002

первая московская
специализированная выставка
мультимедиа-технологий

Future is now...

20 – 23 марта 2002
Москва, Новый Манеж

Под патронажем Комитета по науке, образованию и культуре Совета Федерации РФ и при поддержке:

- Комиссии по выставочной и ярмарочной деятельности при Правительстве РФ
- Министерства образования РФ
- Министерства экономического развития и торговли РФ
- Департамента поддержки малого и среднего предпринимательства Правительства Москвы

Тематические разделы выставки

МУЛЬТИМЕДИА-ПРОДУКТЫ

- Прикладное программное обеспечение для мультимедиа
- Образовательные и информационные программы
- Развлечения. Игры. Музыка

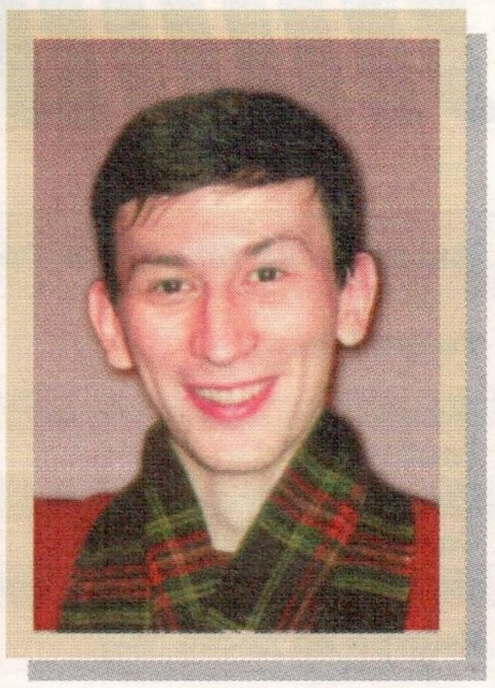
МУЛЬТИМЕДИА-ТЕХНОЛОГИИ

- технологии создания, записи и тиражирования на компьютерных носителях

Участие в выставке - от 350 у. е.

Организаторы:
НП "Центр предпринимательской инициативы",
Компания Multitech Ltd
Оргкомитет: тел. 203-9325, 103-7374, факс 203-5234,
e-mail: mediateka@yandex.ru

Жанровый критерий возвращается



Атмосфера атмосферой, а вот та зверюга через пару экранов как прыгнет, и придется убегать от нее самым что ни на есть аркадным образом

В один из прошлых разов мы с вами говорили о новом способе оценки игр ролевых в части так называемого "жанрового критерия", коим до настоящего времени выступает некая "сбалансированность" - детище возмущенного разума тогдашней редакции. Если вы меня спросите, отчего же никаких изменений и новаций по сию пору не наблюдается, отвечу прямо – потому что. Потому что, читающие вы мои, пока крайне плохо с фидбэком на данную тему, а без фидбэка мне боязно революционизировать систему рейтингов, пусть даже и в отдельно взятом жанре. К тому же это все связано с длительными внутриредакционными обсуждениями, с работой верстки, так что пускаться в столь дальние плавания только на основе собственных глубоких мыслей я как-то не решаюсь.

Но, тем не менее, я выношу на ваш суд мысли о том, что является определяющим для адвентюры и только для нее. Безусловно, ныне здравствующая "сюжетная линия" отражает не так уж и мало, но, как мне кажется, все же требует детализации. Как в прошлый раз RPG'шность игры была разделена мной на четыре основных элемента (система, вселенная, сюжет и боевка, а вовсе не привычные вода, воздух и тому подобные флогистоны), так и адвентюрность будет препарирована и рассечена на то же число компонентов. Итак, за скальпель (поставьте стопки обратно, это же не тост – И.Ж.)!

Первым номером у нас все же пойдет традиционная сюжетная линия. Все-таки это адвентюра, приключение, и сама история, рассказываемая и показываемая нам игрой, имеет максимальный приоритет. Обратите внимание: я не предлагаю плодить лишних сущностей без весомых на то причин (Оккама чтит, однако – И.Ж.) и дробить элементарные частицы на кварки, но следует учесть, что качество сюжета определяется не только его закрученностью, но и нелинейностью. Безусловно, последняя – редкая гостья в адвентюрах - заходит к нам нечасто, но все же ее наличие может быть серьезным бонусом для игры и для ее оценки.

Следующими по списку идут головоломки. Конечно, есть игры, все еще относящиеся к адвентюрам (чаще всего к их подвиду, к IF) и совершенно не puzzle-oriented, и впереди всех тут выступает наша орденоносная Photopia. Но, как правило, любая традиционная адвентюра все же насыщена задачками, решаемыми с помощью инвентаря, диалогов, молотка и такой-то матери. И крайне желательно, чтобы были они логичные (за исключением случаев принципиальной алогичности, как в Monkey Island), снабжены понятными, но не по-спойлерному тупыми подсказками, почаще имели несколько путей решения, по возможности - изящных и интересных. В общем, "Билль о правах Игрока" Грэма Нельсона укажет правильный путь в определении качества головоломки.

Далее – интерфейс. Долгие и интересные споры в конференции fido7.ru.game.quest ни к чему не привели, я остался при своем мнении: система команд в адвентюрах влияет на многое. Прежде всего – на способы построения головоломок, на степень работы мозга игрока, на логичность происходящего, наконец (уже затертый пример use gun on alien вместо shoot alien актуальности своей не потерял). Конечно, в наше время убедить кого-то в том, что текстовый ввод команд куда лучше графического, трудно, но в принципе "удобство, логичность и загруженность интерфейса (даже графического!)" можно, как я полагаю, всегда.

И, наконец, пункт четвертый, внушающий, честно говоря, некоторые сомнения, но, тем не менее, полезный в первую очередь для разнородных гибридов вроде action/adventure или даже полумертвых adventure/rpg. Речь я веду об атмосфере. Наверное, для RPG ближайшим аналогом будет вселенная, и, в принципе, тут все похоже, только еще наслаивается интерактивность окружения, общительность персонажей, качество описания и именно атмосфера поиска, приключения, путешествия. Скажем, старенький и любимый мной нежно платформер Another World совершенно ни по каким параметрам не проходил в adventure, но ощущение, что ты играешь именно в адвентюру, не покидало от начала и до конца. Атмосфера обязывала.

Такие вот мысли. Продолжаю ждать фидбэка, при отсутствии оного, полагаю, изменения будем внедрять со следующего года.

Андрей Алаев

Комментарий Ивана Жилина:

Не совсем прав начальник насчет отсутствия фидбэка – я лично уже пару раз получил по шее на форуме (виртуально, конечно) за критику предыдущего труда мэтра и обвинение его в субъективизме. Каюсь, был не прав, вспылил, не повторится, отныне считаю все, вышеизложенное не мной, умной и интересной и объективной мыслью – с одним исключением: сдается мне, что атмосфера тут совершенно лишняя и приплетена сбоку припеку исключительно для того, чтобы параметров было 4. Это так, мысль вслух.

Лирика

Алексей "Sith" Ратушкин

Издатель на территоии России	"Бука" (http://www.buka.ru
Разработчик	Sirtech Software (http://www.sir-tech.com
Жанр	RPG
Требуется	Pentium 200, RAM 32 Mb
Рекомендуется	Pentium 233 MMX, RAM 64 Mb
Сайтигры	http://www.wizardry8.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	Скриншоты, обои, видео

Выросло, наверное, уже целое поколение геймеров, у которых имя великой RPG серии от SirTech не вызовет никаких ассоциаций. С девяносто шестого года, когда вышла Wizardry VII Gold Edition, прошло так много времени, а память человеческая коротка. Но все же есть еще немало людей, которые, услышав знакомое название, оживятся, улыбнутся чему-то своему и спросят: "А вы помните?"

Мы-то все помним. Их было трое великих. Три игры, три великолепные сказки с продолжениями. Ultima, Might & Magic и, конечно же, Wizardry. Творение NWC радовало своих фанатов с завидной регулярностью, но недавно буквальнотаки растворилось во всевозможных Legends и Crusaders - вещах, с точки зрения любителя CRPG, бессмысленных. Origin, помахала нам на прощание Ascension. А в SirTech нас почти пять лет кормили завтраками. Кстати, не очень сытными.

Сей день, я помню, для меня

Был утром жизненного дня...

Но, слава Богу, некоторые обещания все-таки сбываются. И наконец-то настал день, когда к нам в руки попала бета Wizardry VIII.

Первое впечатление - впечатление от заставки. Крайне концептуальна, причем понимаешь это не сразу. Поначалу просто кажется, что на заставке решили как следует сэкономить. Статичные картинки, возникающие на слабо шевелящемся бэкграунде, и проникновенный голос за кадром. Такая манера подачи информации пользовалась бешеной популярностью в начале девяностых за неимением лучших технологий. Поначалу смотришь на заставку с легким недоумением и лишь потом начинаешь понимать, что во всем этом "ретро" есть глубокий смысл, тем более что художники действительно очень здорово поработали.

Идеология пофазового боя не изменилась принципиально со времен прошлых, и это а) неудивительно; б) хорошо.

Ну да шут с ней, с заставкой. Сами скоро увидите и оцените. Или не оцените. Не в ней одной заключается прелесть Wizardry VIII.

Во-первых, игровой движок великолепен. Он архаичен, его делали несколько лет, но при этом он великолепен. Интерьеры и открытые пространства, вода и бегущие по небу облака, смена времени суток - все здесь сделано на высочайшем уровне. При этом игра не слишком требовательна к "железу", да и на низких разрешениях вполне можно все эти красоты оценить. А какие шикарные монстры! Даже крабы и летучие мыши выглядят как живые. А слизняки... Это надо видеть, скриншоты не способны передать все очарование этой твари.

Правда, гуманоидные оппоненты двигаются несколько деревянно, но зато на них легко заметить такую полезную фишку, как динамическая смена текстур. Может быть, и на остальных монстрах она проявляется, но поди отличи побитого муравья от здорового. А с людьми, как говорится, "результат на лице". Под могучими ударами наших героев незадачливые оппоненты постепенно покрываются кровоподтеками, а в конечном результате дают дуба, разлетаясь на кровавые ошметки, дабы не засорять пространство лишними полигонами. Тут уже ни о каком реализме говорить не приходится, зато факт этот очень веселит душу

геймера, дорвавшегося-таки до любимого дела.

Раз уж зашел разговор о синяках и ошметках, то стоит упомянуть такой важный для CRPG момент, как боевой режим. Собственно говоря, боевых режимов два: пофазовый и real-time. Вся разница между ним в том, что в пофазовом перед тем, как стороны начнут действовать, есть возможность в режиме паузы спокойно оценить ситуацию, раздать приказы своим подопечным и нажать на кнопку "Начать ход".
Во время фазы действия очередность определяется значением инициативы героя или монстра. Когда все доступные за один ход действия завершены, игра останавливается и можно снова раздавать приказы.

В real-time режиме все происходит, естественно, в реальном времени, причем скорость реакции монстров можно самому устанавливать в настройках игры.

Людям, знакомым с предыдущими частями Wizardry, уже стало понятно, что основа боевого режима осталась прежней. Важных нововведений здесь несколько. Во-первых, все стало предельно наглядным. Для каждого персонажа указана его цель, дается информация о состоянии противника. Ваши подопечные автоматически меняют цель на самую удобную, переключаясь между дистанционным оружием и оружием ближнего боя.

Во-вторых, существует очень удобное окошко для изменения построения отряда, где точно видно, какой сектор будет находиться в зоне досягаемости того или иного персонажа.

И главное достижение, связанное с трехмерностью всего и вся, - то, что монстры теперь уже не будут возникать из ниоткуда, как это было в предыдущих частях. Любую тварь можно заметить издалека и атаковать при помощи магии и дистанционного оружия, нанеся серьезный урон до начала рукопашной. Некоторые монстры не остаются в долгу, плюясь, швыряясь и стреляя в ответ. Естественно, что у заклинаний появился такой параметр, как "дальность".

А в целом система магии, да и вся ролевая механика не претерпела существенных изменений. Только умения теперь разделены не по трем категориям, а по четырем. И при получении уровня выделяется единый для всех категорий пул очков. Магия по-прежнему распределена по шести школам: четырем стихийным, магии разума и божественной магии. Основные параметры те же самые, только вот карма куда-то подевалась (хотя, сдается, что незримо она все же присутствует).

Появился новый класс gadgeteer - механик. Это специалист по технике и "современному" оружию. Изначально он вооружен штукой под названием Omnigun, чей ствол, обрамленный кольцами, наводит на нехорошие мысли об электромагнитных полях. С ростом уровня механика улучшаются и характеристики его Omnigun'а. В перспективе основная задача этого класса - сборка из найденных запчастей всяких необычных полезных вещей.

Основные изменения в ролевой механике коснулись, прежде всего, процесса генерации. Из него теперь практически полностью исключен элемент случайности, и появилась возможность сгенерить себе кого угодно. Теперь мы просто задаем комбинацию "класс/раса" и получаем соответствующие такой комбинации значения параметров, некое число бонусных очков и то значение, на которое каждый из параметров можно повысить. Конечно, некоторые экзотические типы личностей, вроде Lizardman-следопыт или Faerie-лорд, будут выглядеть убого, но факт остается фактом - можно и за них поиграть. Как говорят в таком случае англичане: "It's your funeral".

Шикарнейшим нововведением стал выбор личности персонажа. Существует девять типов характера, и для каждого типа - по четыре образца голоса (два мужских и два женских). Помимо реплик, собственно относящихся к игровому процессу, персонаж способен прокомментировать события, случившиеся с ним или с товарищем по партии. Частота подобных "выступлений", похоже, завязана на интеллект персонажа. Угрюмые, не обремененные избытком мозгов воины лишь изредка разражаются напыщенными речами после отбытия врага в мир иной, в то время как их более остроумные коллеги готовы высказываться по поводу любого события, происходящего с партией.

Для тех, кто эти долгие годы верил, надеялся и хранил заветную дискетку с сейвами, существует возможность переноса партии из седьмой части. При этом вам в начале игры покажут заставку, чей видео- и звукоряд будут полностью соответствовать тому, как именно для вас закончилась история Wizardry VII. Подобная забота об игроках и уважение к их воле - вещь в индустрии компьютерных игр уникальная. Цените.

Но долго, долго ум хранит
Первоначальны впечатленья.

Ждать осталось недолго. Совсем скоро Wizardry VIII появится на прилавках, и всем вам предстоит новая (а для кого-то и первая) встреча с одним из самых удивительных ми-

ров в истории игроделания. Запасайтесь терпением и деньгами.

Комментарий Ивана Жилина:

С одной стороны, писать про Wizardry еще рано, потому как работы по локализации еще до конца не дошли и все пока сыровато. С другой стороны, не написать мы не могли - в конце концов, именно с нами сотрудничает человек, знающий серию Wizardry лучше всех в России (он говорит, есть еще подобные знатоки, но они не пишут, а лишь играют). Выбор осложнялся тем, что этот самый человек, известный читателю Werwolf, не смог выкроить время для подробного ознакомления и написания хорошей статьи. В итоге было принято компромиссное решение - будет небольшая статья, статья, в общем, ознакомительная и предварительная, практически демо-превью. А уж настоящий ревив выйдет в свое время из-под пера Werwolf'а, и тут я спокоен - это будет лучшая статья о Wiz-8 из всех, что уже видели или когда-либо увидят свет.

Убийца легенды

В. Юрковский

Издатель	Cryo/"1C" (www.1c.ru)
Разработчик	Cryo (http://www.cryo.fr)
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II или Celeron 333, RAM 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 500, RAM 64 Mb
Сайт игры	http://www.nival.ru/rus/atlantis3_info.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.8

Время освоения: от 0 до 30 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Я любил фирму Cryo. Для большинства это звучит почти как публичное признание в склонности к извращениям, но мне нечего стыдиться. Я любил ее эдютейнменты и полагал Versailles значительным явлением, открывшим свой собственный, уникальный поджанр адвентюр. Я считал Lost Eden и Atlantis: The Lost Tales одними из лучших игр в жанре adventure, а Atlantis II считаю самой красивой игрой из всех созданных до сих пор. Я терпел вечные эксперименты французов, зная, что хоть одну хорошую игру в год, но они выпустят. Теперь это все в прошлом. Моя душа умерла, мое сердце зачерствело. Вышла Atlantis III. The New World...

Я помню чудное мгновенье...

Надеюсь, мне простят несколько абзацев ностальгии. 1997 год. Новая игра от Cryo, уже покорившей мое сердце своими хитами KGB, Dune и Lost Eden. Манящее слово Атлантида пробуждает множество ассоциаций - от Платона до многочисленных экранизаций чужих фантазий на ту же тему; умопомрачительные скриншоты на коробке с дисками, манящий образ летящего корабля с прекрасными зеленоватыми, едва видимыми крыльями. Но 4 диска! Многовато по тем временам, да и печальный опыт общения с Phantasmagoria отпугивает от многодисковых монстров. Наконец, романтика все же побеждает пессимизм, и всю дорогу до дома в голове одна лишь мысль: "Это ведь Cryo, она не может подвести!"

И она не подвела. Стоило лишь запустить игру - и я пропал, пропал для этого мира, лишь под утро с трудом отрываясь от монитора и слезящимися, воспаленными от ночных бдений за кошмарным 14-дюймовым СинкМастером глазами оглядываясь вокруг, с трудом осознавая реальность. Пара часов сна, больше похожего на забытье, неимоверно длинный рабочий день с одной-единственной мыслью, занозой засевшей в мозгу: "Когда же, когда же закончится эта проклятая работа!" И, наконец, - все, домой, домой, ведь там Она! И вновь - Атлантис, прекрасная, но слабая Рея, коварный Креон, жаждущий власти. Мир, огромный, прекрасный и неповторимый, бьющий в самое сердце, не оставляющий равнодушным, ни на минуту не дающий почувствовать, что это - всего лишь игра! Бешенство при задержке, злость от собственной неумелости и недогадливости - и счастье при проходе, прорыве сквозь казавшееся непреодолимым препятствие. Белый Кабан - кто играл, тот поймет, что это значит, - чего стоило понять, как же его подстрелить!

Рано или поздно все заканчивается - закончилась и Атлантида. После не однажды переигрывал, вновь и вновь оказываясь в ее прекрасном мире. Были другие игры, не менее великие, другие миры - и, казалось, уже никогда не состоится новая встреча той прекрасной сказкой. И - как гром среди ясного неба - известие: Cryo делает продолжение!

Выпуск сиквела - вечная палка о двух, естественно, концах. С одной стороны, готовый PR и жаждущие потратить свои баксы толпы почитателей. С другой - непременный "синдром завышенных ожиданий". Впрочем, в данном случае он тут ни при чем - все и так плохо.

Так умирает мечта

Шло время, как и ожидалось, Cryo катилась вниз, погрязнув в издании второсортных поделок Arxel Tribe и In Utero, собственных экспериментах с 3D и выпуске сиквелов. Последнее особенно пугало - а ну как дойдет дело до святого? И предчувствия не обманули. Известие о работах над третьей частью вогнали в ступор: как же так? О чем можно еще рассказать - Атлантида погибла, последний носитель Света соединил древнюю Силу воедино и она ушла обратно в свой родной мир. История закончена, поставлена жирная точка. Да, можно сделать приквел, но ведь делают-то не его, судя по доступной информации. И с каждой новой порцией данных холод все сильнее и сильнее сжимал сердце.

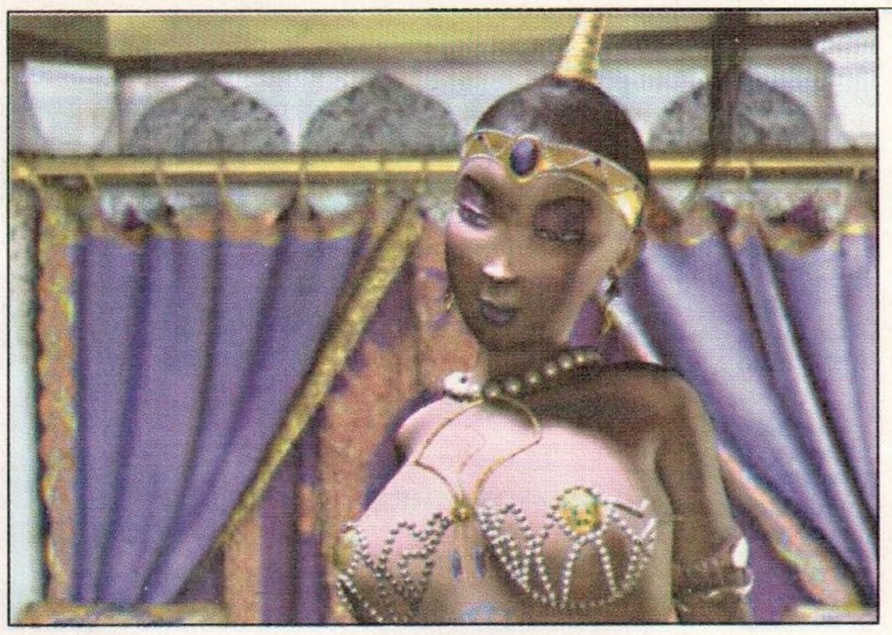
Релиз вышел – и... (см. первый абзац). Сюжет убивает своей свежестью и закрученностью: некая сумасбродная девица а-ля Лара Крофт (тоже археолог, тоже шастает, где не следовало бы) в 2020-м году весело несется по пустыне на футуристическом подобии багги будущего. Не справившись с управлением, терпит аварию, но спасается благодаря местному бедуину, народному мстителю, который с любимым верблю-

дом на поводке и фамильной реликвией - дедовским берданом - в руке пришел в пустыню, чтобы покарать неверных, выстроивших военный лагерь вокруг единственного на всю округу колодца. Дальше происходит потрясающий по своей интеллектуальной мощи диалог, суть которого сводится к "Ты тут посиди возле костра, а я пойду подстрелю парочку гяуров и вернусь, чтобы о тебе позаботиться". – "Я уже большая девочка и сама о себе позабочусь! Но все равно - доброй тебе охоты!" После чего бедуин уходит в пески, а героиня, которой, очевидно, шило в одном месте не дает спокойно сидеть, отправляется вслед за ним, изображая из себя Мату Хари, ибо ей - что бы вы думали? - любопытно! Дескать, а что это тут делают злые дяди с большими пушками? Может, есть чем поживиться?

Поживиться и впрямь есть чем, ибо сердце лагеря - вовсе не несчастный колодец, а таинственный портал, раскопанный в соседней пещерке. Нетрудно предположить, что наша дама играючи раскрывает тайну активации портала, после чего попадает в египетскую Книгу Мертвых. Так начинается ее путешествие по мирам, коих насчитывается аж три штуки: упомянутая уже Книга Мертвых, эпоха палеолита и Багдад из сказок Шахерезады. Плюс лабиринт внутри хрустального черепа, вокруг которого и завязано все действие. И если вы спросите - а при чем здесь, собственно, Атлантида? - я скажу, что сам до последнего мгновения не понимал этого. До тех пор, пока в самом конце не попал в последний мир - Шамбалу.

Глобальная задача игрока в каждом из миров - добраться до этого самого черепа, войти в него и услышать очередную порцию подсказок относительно пути по некоему коридору. Естественно, в каждом мире существуют свои препятствия в виде паззлов и простеньких задачек в стиле "принеси мне монетку - получишь бумажку".

Как и в прочих криовских играх, главным препятствием является жестокий пиксель-хантинг. Не зная, что именно надо искать (и надо ли вообще что-то искать), можно немало времени провести, тщетно пытаясь уйти с локации. Сами же паззлы, как уже говорилось, достаточно просты, за исключением, пожалуй, лишь задачи с созвездиями в башне волшебника в Багдаде.
Да и то сложность его проистекает не из-за принципа, положенного в основу, а из-за реализации - требуется неплохое пространственное мышление, чтобы сообразить, как будет выглядеть плоская фигура в перекошенной изометрической проекции. Плюс достаточно интересный, но простой паззл в Книге Мертвых, когда требуется восстановить забытую историю в храме Изиды. Кстати, кто бы мне объяснил, почему славившаяся некогда исторической точностью фирма изобразила Сета в облике Анубиса?



Болото

А теперь - о самом главном. Шамбала - вот то единственное связующее звено с первыми частями саги. Три диска - ради того, чтобы увидеть старую Рею (которая, между прочим, во второй части сказала, что давно умерла и дух ее ожил лишь на время, для встречи Тена) и получить убогий подарок. А во что превратилась Шамбала! Там, где раньше светило солнце и резвились рыбки, - тучи и тина. Картина, между прочим, донельзя символическая и стопроцентно отражает состояние, к которому пришла отличная в прошлом фирма. Вместо прекрасного пруда с прозрачной водой теперь зловонное зеленое болото, в котором квакают противные жабы - вот и все, что осталось нам в утешенье. Болото и жабы. Нынешняя Cryo и ее, с позволения сказать, игры.

Как почти всегда у Cryo, процветает жестокий пиксель-хантинг. А сами паззлы достаточно просты, за исключением, пожалуй, лишь задачи с созвездиями в башне волшебника в Багдаде

Рассказывать про графику криовских игр - дело скучное и бесполезное: она не меняется вот уже 4 года и вовсю эксплуатируется не только своими создателями, но и прочими родственными душами: Arxel Tribe, Wanadoo Edition (бывшая Index+). Конечно, движок обрастает различными фенечками и украшательствами, но основная механика все та же: вид из глаз, свободный обзор на 360 градусов по горизонтали и 180 по вертикали, перемещения по фиксированным точкам. Реализованы эти перемещения как-то странно: иногда они происходят плавно, иногда - скачкообразно. Никакого логического объяснения этому факту найти не удалось.

Можно простить многое - убогие релизы, скучные сюжеты, автоплагиат (процесс кидания камнем в тигра здорово напоминает приснопамятную охоту на Белого Кабана, только сильно упрощенную). Но нельзя простить убийство мечты, красоты, легенды. Нельзя простить грубой игры на чувствах тех, кто поверил когда-то в прекрасную сказку. Носи рассматриваемый опус какое-нибудь другое название, без упоминания Атлантиды, - игра получила бы свою честно заработанную шестерку или даже семерку и благополучно была бы тут же забыта.

А посему - Сергеич, выезжай! И закатай это двойным слоем асфальта, пожалуйста. Уважь старика.

Раньше эти крылья были почти прозрачные, нежно-зеленые

Комментарий Ивана Жилина:

В общем-то, уважаемый Юрковский, наверное, был практически единственным человеком, почувствовавший плевок в душу. Большинству прочих компания нагадила уже давно, переключившись на второсортные поделки, а отдельным эстетам, вроде меня, со времен KGB ни одна из игр французов не казалась шедевром. Тем не менее, Сергеич уже в пути.

Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor

Санитары Миф Драннора

Chaos Mage

Издатель в России	"1С" www.1c.ru
Издатель	Ubi Sof (http://www.ubisoft.com/)
Разработчик	Storm Front Studios (http://www.stormfront.com/)
Жанр	RPG
Требуется	Pentium II 233 Mhz, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 350 Mhz, 128 Mb RAM
Сайт игры	www.poolofradiance.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	Скриншоты, обои, патч, скринсейвер, музыка, тренер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сбалансированность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.4

Время освоения: от 1 час
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Мы долго ждали и, наконец, дождались. А чего именно - вы сейчас узнаете. Трудно не оценивать PoR2 как первый пример реализации правил Третьей Редакции D&D в компьютерной игре. Почти все ролевые игры, и Третья Редакция не исключение, содержат боевку. В PoR2 боевка реализована отлично, чего нельзя сказать обо всем остальном.

Бочка дегтя

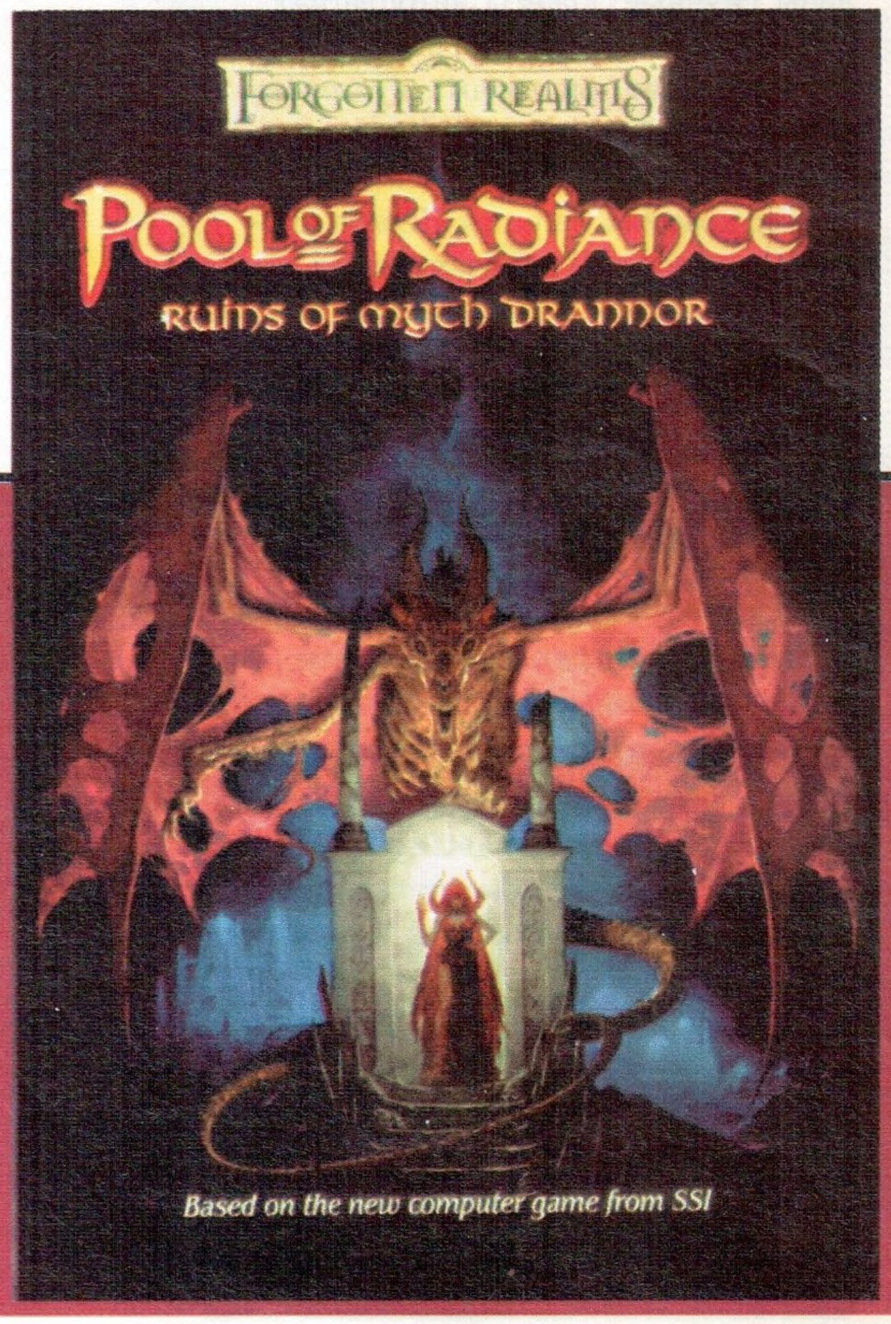
Большинство начинающих играть в PoR2 не знакомы с Третьей Редакцией, зато играли в игры серии Baldur's Gate. Уже при создании новых персонажей их поджидают сюрпризы. Расу для своих персонажей можете выбрать из следующего списка: Human, Elf, Dwarf, Half-orc (что-то новенькое), Half-elf и Halfling. Почти все на месте - вот только Gnome потеряли. Ну да не очень-то и хотелось! Из классов на выбор предлагаются Fighter, Barbarian, Ranger, Cleric, Sorcerer, Paladin, Rogue (бывший Thief) и Monk (прямо из Шао-Линя). Таким образом, Bard, Druid и Wizard остались за рамками игры.

Запомните: Sorcerer это не Wizard, заклинания он получает за счет высокой харизмы, а не интеллекта!

На мой взгляд, оптимальный классовый состав партии был бы следующим: Fighter (или Barbarian), Cleric, Rogue и Sorcerer. Лучше всего взять готовых (pre-rolled) персонажей. Их статсы вполне приличны и к тому же вы никогда не сможете задать нечто подобное своим собственным персонажем. Но почему? Откуда такая жестокая несправедливость? И почему манчкинов всего мира лишили возможности случайного выбора базовых характеристик? Последнее представляется мне весьма здравой идеей, но только для игр типа Fallout или Arcanum. Для такой монстротопталки как PoR2 игра "набросай шесть раз по 18" вполне к месту.

Но вот генерация свершилась, и команда вашей мечты вышла на просторы древней эльфийской столицы. Прежде всего, если не хотите, чтобы ваши персонажи умерли от старости к концу игры - нажмите RIGHT SHIFT в самом начале и перейдите в режим Always Run. В режиме ходьбы вся партия вяло перебирает ногами и, если постарается, сможет дать фору самой быстрой местной улитке. Наблюдать за этим процессом просто тоскливо. Необходимое условие получения удовольствия от игры - заставить персонажей бегать.

Теперь о том, как и куда именно они передвигаются. Конечно, Myth Drannor имеет недобрую славу и боязнь персонажей удаляться друг от друга по-человечески объяснима. Но какие они после этого искатели приключений? Ну почему создается впечатление, что все они связаны невидимой веревкой? Какой после этого (и после многого другого, кстати) отыгрыш хотят видеть создатели игры? Такие стандартные маневры, как, например, разведка вором становятся просто невозможными. И не только по этой причине. Напрочь отсутствуют такие умения как Move Silently и Hide in Shadows! Лишить D&D'шного вора возможности красться в тени - да что эти дизайнеры себе вообразили?! Лень было делать полупрозрачность трехмерных моделей? Да и с этими моделями могли бы получше поработать. Изображения персонажей до боли напомнили мне бету Ultima Online 3D. Такие же мелкие детали, мельтешение которых вскоре начинает раздражать. Но в UO3D хоть была возможность по-



Book of Radiance

Уже не в первый раз компания Wizards of the Coast и производитель компьютерной ролевой игры координируют свои действия в выпуске своей продукции. Ровно к запланированной дате релиза Pool of Radiance 2 были готовы к выпуску и художественная книга, и приключение для настольной ролевой игры. Но дата выпуска компьютерной игры все затягивалось и затягивалось, приобретая характер долгостроя. Наконец пару месяцев назад WotC все же выпустила свои книги на рынок. Так игроки получили большой и довольно подробный spoiler задолго до выхода самой игры. Главные герои книги - Kestrel, Corran D'Arcey, Ghleanna Stormlake и Durwyn (в книге он не dwarf, а человек). Узнаете? Это pre-rolled персонажи, которых вам предлагали в процессе генерации партии. А в книге история начинается с того, как Kestrel в состоянии алкогольного опьянения (!) согласилась участвовать в спасательной экспедиции в Myth Drannor...

ближе рассмотреть вашего персонажа с помощью zoom'a. В PoR2 мы можем любоваться картиной только с высоты полета Arcane Eye...

Но вот убиты первые десятки орков и зомби и наконец-то всплывает окошко Level Up. И что же мы там видим?! Только меню для мультикласса! Само по себе это хорошо, но вот где возможность выбрать Feats и самостоятельно распределить очки умений? Хочу свободы выбора, а ее нет и не предвидится. Печально. Какой уж тут role-playing. Остается зачистка огромных донжонов от толп однообразных монстров.

И, напоследок, о них - о БАГАХ. Как Quality Assurance выпустили это на рынок? Отказываюсь понимать. Не заметить, что игра не ставится в нужный каталог - такому специально учиться надо. А сколько проклятий на головы разработчиков вывалили игроки, обнаружившие невозможность сохранить игру после использования полезнейших заклинаний? На момент написания статьи вышел первый патч и запланирован выход еще двух. Может быть, после их выхода можно будет оценить игру еще раз - спокойнее.

Цистерна меда

Ох, и соскучился я по нормальному бою в turn-based! Установите параметр "длина раунда" в минимум - и получите полноценную "потурновую" боевку. В PoR2 тщательно реализованы (но с учетом реалий компьютерной игры) такие тактические понятия Третьей Редакции как Surprise Round, Attack of Opportunity, Flanking, Flat-footed, Sneak Attack и т.п. Что это такое? Возьмите Player's Handbook и почитайте. Если такой возможности нет - познакомиться с основами правил можно через D20 System на http://www.opengamingfoundation.org/srd.html.

Именно боевка ответственна за 90% положительных эмоций, получаемых от игры. Это не просто мордобой типа "стенка на стенку". В PoR2 имеет место необходимость тактического расчета. Как правило, монстры равны или сильнее партии. Победа возможна именно за счет умелой тактики и использования особых возможностей персонажей. Вы научитесь брать в клещи врагов, чтобы Rogue смог осуществить Sneak Attack. Вы начнете следить, чтобы рядом с Fighter было больше одного врага - чтобы была возможность использовать feat Cleave. Вы быстро почувствуете разницу между Full-Round Attack и Move and Attack. На своем опыте вы поймете, какие действия провоцируют Attack of Opportunity. Очень скоро вы станете начинать любое сражение с нежитью с Turn Undead.

Кстати, об этом надо сказать особо. Turn Undead реализован во всей красе. Вспомните, сколько раз вы использовали эту способность в том же Baldur's Gate? То-то же! В Третьей Редакции Cleric становится центральным действующим лицом в бою с нежитью! Одна или две попытки - и твари стоят парализованные, а те, чей Hit Dice в два раза меньше уровня священника, - рассыпаются в прах. В этом самом прахе после боя, как правило, можно найти что-либо ценное. Иногда ключевые (в прямом смысле) предметы находятся не в неких сундуках, а на монстрах. Смотрите внимательнее! Хотя игра в целом соответствует принципу "убей все, что движется и забери все, что плохо лежит", но встречаются и приятные сюрпризы. Например, одни монстры могут быть враждебно настроены по отношению к другим (undead vs. orogs vs. lizardfolk), а персонажи получают возможность помочь одной из сторон. Мелочь, а приятно.

Первый блин?

Кому я советую играть в PoR2? Тем, кому нравился Icewind Dale; кому нравятся потурновые бои; кто хотел бы познакомиться с Третьей Редакцией D&D; любителям puzzle-solving. Это не плохая игра, просто не ждите от нее слишком многого.

Вот он - бой по правилам Третьей Редакции!

Нельзя давать в руки партии второго уровня Wand of Flame Strike!

Не пей из колодца - козленочком станешь. А может и не станешь - от колодца зависит

Myth Drannor

Мечта манчкина. Самый большой склад могущественных магических предметов древности и место обитания страшных монстров. Некогда он был столицей эльфов, а затем преобразован в открытый город для всех рас. Для большей безопасности, великие эльфийские маги закрыли его особым заклинанием - mythal. Эта сложная, самоподдерживающаяся магическая конструкция хранила Myth Drannor многие годы, но в результате трагических событий после длительной осады он был разрушен ордой демонов и гоблиноидов - Army of Darkness. С тех пор руины Myth Drannor считаются популярным местом среди искателей приключений. Многие нашли там свою удачу, а еще большее число - смерть.

Cult of the Dragon

История культа началась давным-давно, когда безумный маг Sammaster неправильно перевел пророческий текст из книги "Chronicle of Years to Come". Вот как всего одна пропущенная точка может повлиять на судьбы мира! В результате Sammaster вычитал в книге следующие: "Мертвые драконы будут править миром". С тех пор маг (впоследствии в качестве лича) обратил все свои силы на воплощение пророчества в жизнь при помощи основанного им Культа Дракона. Культ не является централизованной организацией, а состоит из множества тайных ячеек с независимым управлением. Некоторые из них заняты вполне легальным бизнесом для финансирования основной деятельности - превращения злых драконов в драколичей. Члены культа служат и даже поклоняются драколичам как богам. Большую часть членов организации составляют некроманты. В настоящее время Культ является одной из самых серьезных угроз спокойствию на Faerun.

В. Юрковский

Полицейский из прошлого

Я не против полиции; я ее просто боюсь.
Альфред Хичкок

Издатель	CDV Software Entertainment AG http://www.cdv.de
Разработчик	House of Tales
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium 200, RAM 32 Mb
Рекомендуется	Pentium 233 MMX, RAM 64 Mb
Сайт игры	http://www.mysteryofthedruids.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/files/file570.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

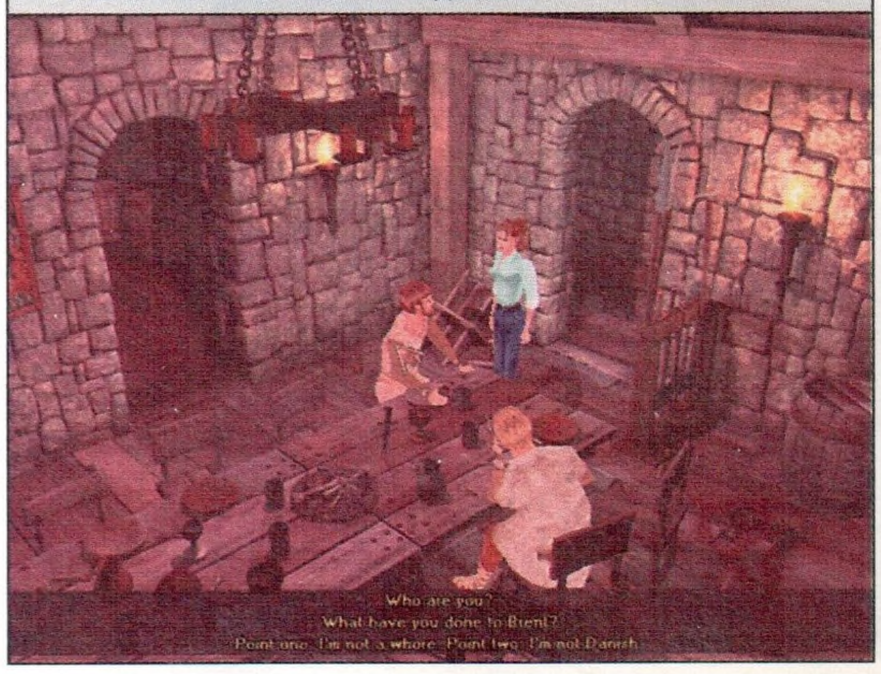
Время освоения: от 0 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: нужно

Прошу любить и жаловать, господа, Брент Халлиган, детектив из Скотланд-Ярда. Отлично проявил себя в последнем расследовании, несмотря на всю его мистичность, лежащую за пределами привычного здравого смысла. Да, такого дела, господа, давно уже не попадалось в нашем скудном жанре, тихо умирающем в своем темном дальнем углу от умственного вырождения. Совершенно неизвестная немецкая фирма House of Tales выдала продукт хоть и не отличного качества, но очень добротный. Как, впрочем, чаще всего и бывает с первыми проектами, которые во многом делаются "для себя", без давления репутации, издателя и законов рынка.

Большую бочку меда...

Нашему герою досталось очень необычное и интересное задание. А ведь как все банально начиналось - груда костей в лондонском парке, всплывает вроде бы закрытое дело о Скелетном Убийце. Но вот первый необычный момент, второй, и внешняя шелуха - дело о кровожадном маньяке - внезапно начинает сыпаться на глазах, являя на свет белый мистическое ядро древнего друидского ритуала. Последнего Ритуала, как утверждает Артур Блэйк, автор многочисленных трудов по истории друидов и едва ли не единственный, кто всерьез воспринимает немногочисленные свидетельства древности о человеческих жертвоприношениях со стороны "мирных жрецов, поклоняющихся деревьям".

Я не шлюха! Тем более не датская!



Безусловно, Gabriel Knight (по возможности, именно первый) был одним из лучших проектов Sierra, а Broken Sword - одной из лучших адвентюр времен их "загнивания" вообще. Выбор этих игр в качестве ориентиров (а не форм для клонирования) радует безмерно.

Собственно говоря, обряд этот уже был произведен в далекой древности: примерно в 1000 году нашей эры последние друиды, обосновавшиеся в Галлии в бывшем христианском монастыре (!), возглавляемые мастером Серстаном, склонившимся к черной стороне магии, провели Последний Ритуал, в результате которого пятеро младенцев получили всю силу и знания ордена друидов. Впоследствии, в наше время, эти детки, выросшие и накопившие силу, возглавляя тайное общество неодруидов, планировали довести начатое до конца. Итог: "дело о Скелетном Убийце" и появление на сцене Брента Халлигана.

Дальнейшее развитие сюжета суть переплетение мистики и детектива, в духе первого Габриэля Найта и Сломанного Меча. Постепенное открытие новых локаций на карте после того, как кто-нибудь расскажет о необходимости их посетить, постоянные разъезды по всей Англии, пребывание во Франции и даже путешествие в прошлое - сюжетная линия достаточно богата и развивается хоть и не особо динамично, но без остановок и явно торчащих белых ниток, скрепляющих отдельные фрагменты истории. К тому же радует отказ разработчиков от создания образа "крутого" героя - все расследование Халлигана представляет собой цепь неудач и проигрышей.

Халлиган - типичный лузер, не умеющий удержать в руках каждое свое очередное достижение и упускающий его через минуту после триумфа. Но, как и полагается по канону игр подобного рода, ужасный заговор, грозящий гибелью всему миру, удается предотвратить в самый последний момент. Как - не скажу, ибо подобного сюжетного хода не припомню ни в одной игре. Один только финал добавил как минимум пару баллов в оценку игры.

Явную ориентацию разработчиков на вышеназванных кумиров прошлого подтверждает и наличие второго персонажа, которым нам придется управлять, - археолога Мелани Тернер, помощницы и консультанта Халлигана. Впрочем, возможности выбора, кем играть в данный момент времени, разработчики не оставили - управлять дамой можно будет гораздо реже, нежели детективом, и то лишь в строго ограниченных авторами эпизодах. Впрочем, переключение это сделано достаточно органично и практически никогда не вызывает вопросов, за исключением их самой первой встречи.

Радует обилие NPC, и - что радует вдвойне - практически все они не говорящие куклы, предназначенные для выдачи одной-двух ключевых фраз, а вполне себе живые персонажи, с которыми можно и поболтать немного (особо подчеркиваю - немного. Авторам прекрасно ведомо чувство меры, в отличие от недавнего Гилберта Гудмейта) и ценные сведения получить. Диалоги достаточно ветвисты, но при этом не позволяют игроку слишком отклониться в сторону и забыть,

за чем он, собственно, пришел.

Задачи, встающие перед героями, вполне жизненны. Здесь не будет притянутых за уши паззлов, коим вообще не место в адвентюрах, не будет и аркадных вставок, требующих напряжения спинного, а не головного мозга. Практически отсутствует пиксельхантинг, вопреки распространенному мнению о том, что это неизбежное зло квестов. Предметы в инвентори можно (и нужно) комбинировать, но их использование подчиняется законам здравого смысла. Любая задача решается путем логического размышления и подстановки себя на место главного героя, а не простым перебором всех имеющихся вариантов.

Чрезвычайно полезная черта игры - развенчание широко распространенного мифа о друидах как о мирных существах Света, Добра и Леса, укреплению которого послужили и многочисленные фэнтезийные RPG и книжки. Воспитанный на подобном материале геймер совершенно напрасно будет ожидать чудаков в зеленых одежках, творящих заклинания и охраняющих родной лес. Впрочем, оставлю читателю право на собственный шок и удивление/негодование (нужное подчеркнуть).

...маленькая ложка дегтя...

Графика, графика... Отрада казуалов и проклятье адвентюр, давным-давно утративших технологическое первенство в индустрии, но все еще периодически пытающихся его если не вернуть, то хотя бы ликвидировать столь позорное отставание. И данная игра - ярчайшее тому подтверждение.

Внешний облик The Mystery of the Druids очень неоднозначен. С одной стороны, заявления разработчиков о 1000 полигонов на каждого персонажа, с другой - совершенно неживые буратины с плохо прорисованными чертами лица. С одной стороны, заявления о синхронизации артикуляции с речью, с другой - совершенно невообразимый глюк на - цитирую официальный FAQ - "некоторых типах видеокарт". На практике в "некоторые типы" попало, скажем, семейство GeForce.

3D используется только для персонажей - все бэкграунды выполнены в старом добром рисованном стиле. Из-за этого и создается описанный еще в превью эффект театра - впечатление, что играют живые актеры на фоне картонных декораций.

Выражается глюк в том, что объекты, которые должны быть скрыты за другими, вылезают на первый план при включенном аппаратном ускорении 3D-графики. В результате игра становится непроходимой примерно с середины.

Слава Богу, что можно переключиться в софтверный режим - качество графики при этом практически не страдает, зато исчезает глюк, хотя на слабых машинах игра начинает ощутимо притормаживать. И это при том, что 3D используется только для персонажей - все бэкграунды выполнены в старом добром рисованном стиле (причем выглядят просто отлично). Из-за этого и создается описанный в превью эффект театра - живые актеры на фоне картонных декораций.

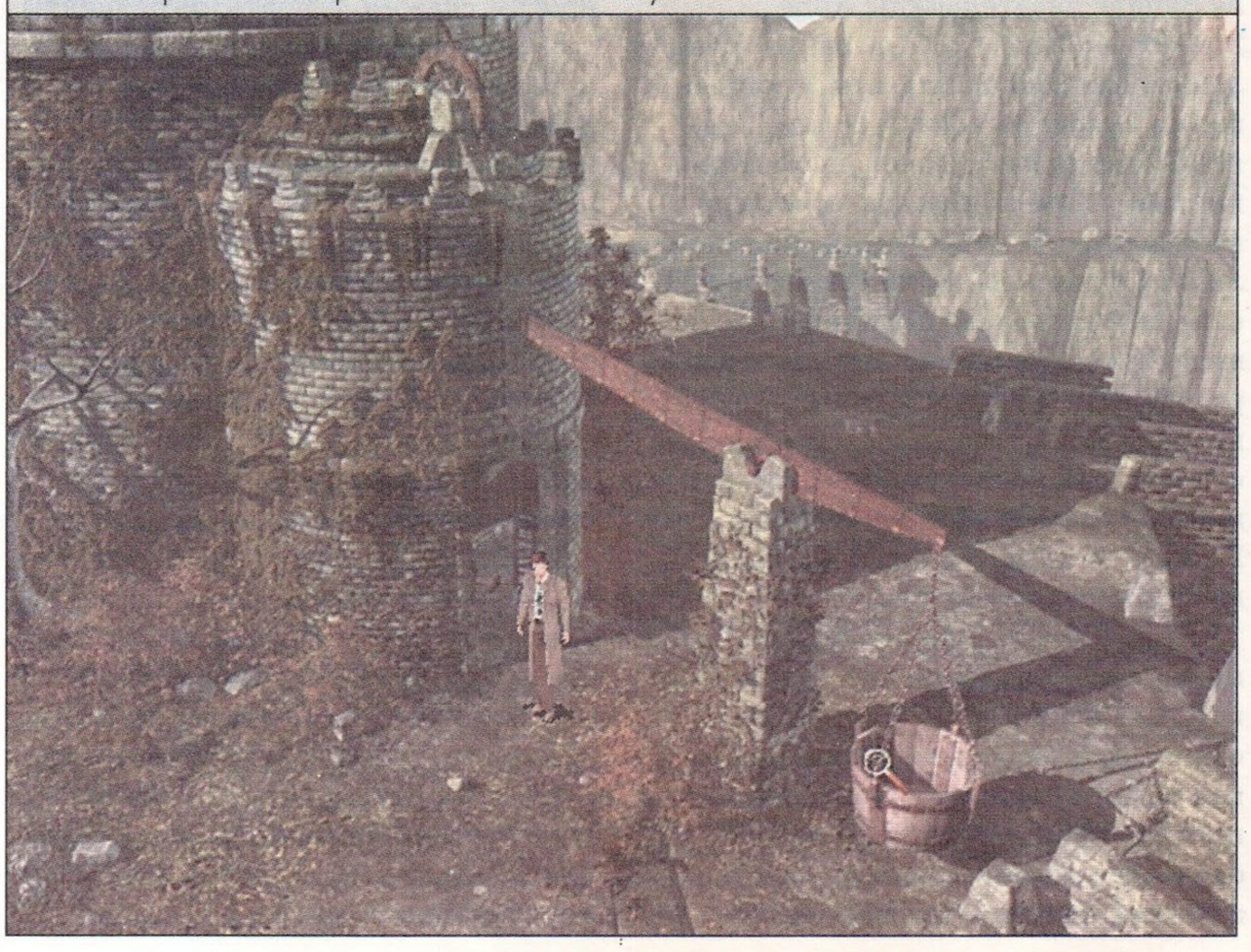
Также не понятна гордость разработчиков за использование Dolby Surround - ради чего, собственно говоря? То, что звучит из колонок, прекрасно могло бы обойтись и без этой технологии - лучше бы лишние деньги потратили на моделирование персонажей и тестирование. Это вовсе не означает, что саундтрек плох - нет-нет, он вполне к месту и нисколько не раздражает. А уж совершенно прелестную мелодию во французском порту я бы с удовольствием вырезал из игры и прослушивал в качестве самостоятельного произведения зимними вечерами, сидя с книжкой возле камина.

Прочие звуковые эффекты также ничего из ряда вон выходящего не представляют - хорошая, но не гениальная игра актеров, звуки окружающего мира – все, как положено, согласно канону хорошей правильной игры.

...не испортит

И все же, несмотря на явный провал во внешнем облике, игра честно заслужила наш компас. Разработчики сумели пройти по тонкому лезвию между откровенным клонированием чужих идей и собственной безудержной тягой к оригинальности. Выдержать стиль, не пойти на поводу у серой массы, требующей "шоб красивше было", правильно оценить достоинства и недостатки своих кумиров и выдать при этом цельный, органичный игровой мир - такое должно быть оценено по достоинству. Игра построена на стыке жанров исторического эдютейнмента и альтернативной истории - очень редкое сочетание, требующее вкуса, эрудиции и отменного чувства меры. Давно уже не было квеста, который бы зацепил, после прохождения которого возникло уже почти забытое чувство: "И все? Хочу продолжения! Хочу узнать еще про друидов - настоящих, а не фэнтезийных". Игра, после которой лезешь в сеть и начинаешь методично выискивать всю доступную информацию по кельтской культуре. А графические недочеты - не столь уж и страшно, в конце концов. И пусть этот компас будет в некоторой степени задатком на будущее - таланты надо поощрять.

Машина времени. Возраст - 10 веков минимум



Комментарий Ивана Жилина

Детективные адвентюры - жанр непростой. С одной стороны, именно детектив наилучшим образом подходит для реализации в данном жанре, с другой - нужно делать это хорошо, чтобы не получилось скучно или надуманно. Добавление мистики - ход достаточно стандартный, но в данном случае он сработал. Отметим его, отметим общее качество, пусть жесткую и ограниченную, но мультигеройность, наплюем на графические недочеты и согласимся с выдачей компаса.

Никита Кареев

Человек дракону друг, товарищ и корм

Издатель	Ubi Sof (http://www.ubisoft.com/)
Разработчик	Ubi Studios UK (http://www.ubisoft.com/)
Жанр	Adventure/RPG
Требуется	Pentium II 300, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 450, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.dragonriders-game.com/home.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

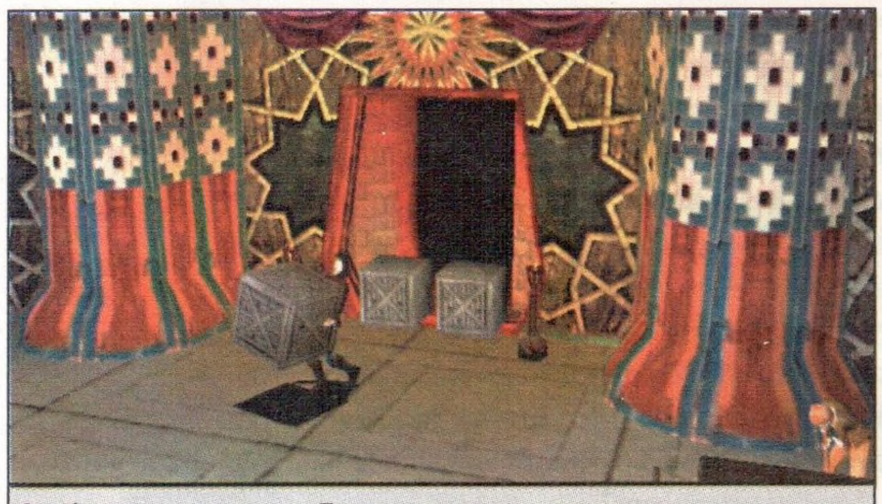
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 5.6

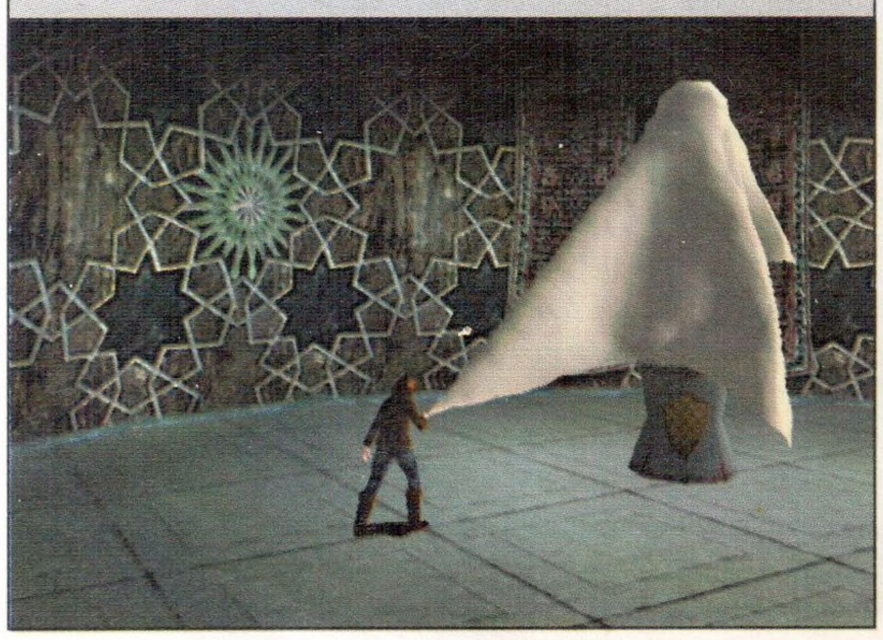
Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Любимый город может спать спокойно: жанр адвентюр, что называется, цветет и пахнет. Полки магазинов плотно укомплектованы коробками с надписями Action/Adventure и Adventure/RPG. Но почему так скверно на душе? Днем с огнем не сыскать достойного представителя не единожды похороненного, но все-таки по-прежнему почитаемого жанра. Особенно раздражает то, что как-то незаметно в среде адвентюр утвердились бюджетные и маркетинговые продукты. Тут уж не до жанровых особенностей.

Понятно, что есть и исключения - тот же Outcast 2, к примеру. Но "Ауткасты" случаются редко и погоды не делают. Зато ее делают разные безобразные полуаркадные поделки, что выпускаются в поддержку голливудских блокбастеров. Тоска. Именно поэтому меня сразу заинтересовала игра Dragonriders: Chronicles of Pern. Во-первых, она сделана по книге (нет, товарищи, не по книге комиксов, а просто по книге), что сразу же внушает некоторое уважение к ее авторам. Люди, стало быть, грамотные и увлеченные. А во-вторых, с первого взгляда Dragonriders действительно соответствует заявленному жанру. Все присутствует: и насыщенные диалоги, и куча квестов, и даже вся положенная атрибутика в виде знатного инвентаря и специальных способностей персонажа. А это уже дает нам надежду.



Заботы наездника Бронзового дракона: ящички перетаскать...



...статуи расчехлить... Ну и Родину в свободное время спасти не мешало бы

О птичках

Знающие люди наверняка уже догадались, что действие Dragonriders разворачивается на просторах вселенной Перна, сотворенной пером достаточно знаменитой на Западе писательницы Anne McCaffrey. Перн - это название отдаленной пустынной планеты, вращающейся вокруг Альфы Стрельца, многие столетия назад заселенной колонистами с Земли. Правда, обжиться на новом месте переселенцы не успели, так как вскоре были атакованы странной напастью, именуемой Нитями (threads). Нити – это странные образования, сжигающие всю органику на своем пути. Сыплются эти осадки с небольшой бродячей Луны, именуемой Red Star. Луна пролетает над Перном каждые 200 лет и причиняет громадные разрушения.

После первого такого "налета" сумевшие уцелеть люди перебрались в горные пещеры, где возвели массивные форты и принялись за создание какой-нибудь маломальской защиты от кары небесной. Панацеей оказались драконы, выведенные из здешних генетически измененных ящериц – Firelizard. Драконы из ящериц получились отменные: большие, думающие и даже умеющие держать телепатическую связь со своим боевым партнером – драгонрайдером - бесстрашным наездником и вообще рыцарем поднебесья. Одним из таких драгонрайдеров является и D'Kor – ваше воплощение в мире Перна. D'Kor – наездник бронзового дракона Zenth'a и один из самых уважаемых людей в своем форте. Неудивительно, что именно ему выпадает задание найти новую Weyrwoman – наездницу Золотого дракона. Только Золотой дракон способен нести яйца, из которых вылупляются холоднокровные бойцы всех остальных расцветок. К сожалению, наездница Золотого дракона скоропостижно скончалась от неизвестной инфекции. В результате рептилия не на шутку захворала, и вот-вот все местные Dragonrider'ы окажутся не у дел. Ситуация осложняется еще и тем, что на роль Weyrwoman подходит лишь "достойнейшая из достойных". А с такими в форте D'Kor определенный дефицит...

Заботы мирские

Однако не торопитесь. Мир спасать не так просто, как может показаться, особенно если окружающие вас люди не разделяют этих благородных устремлений. А они действительно не разделяют. Иначе как объяснить тот странный факт, что большую часть игрового времени вам придется заниматься не своей высокой миссией, а чрезвычайно приземленными бытовыми проблемками.

Подозрения закрадываются уже в первые минуты игры, когда вас просят, скажем, собрать ингредиенты для столового блюда или сбегать позвать двух засидевшихся в баре бойцов на срочное совещание. Далее в том же духе: найди потерявшуюся игрушку моей дочки, расчехли статуи, почини телегу, отыщи кирку для полуслепого шахтера. Создатели, по-видимому, либо были слишком слабы на фантазию, либо хотели воспитать своей игрой новое поколение тимуровцев. Впрочем, наблюдая контраст между "книжными" и "вымышленными" элементами игры, я все же склоняюсь к первому варианту.

Особенно обидно, что от таких квестов не ускользнуть. Дело в том, что D'Kor наделен некоторым набором навыков, которые необходимо развивать определенными действиями (как бы RPG-элементы). Потаскал ящики, которыми побрезговали грузчики, – получи прибавку к силе, помог старушке – плюс к репутации

и так далее. В то же время, если показатель силы или, скажем, интеллекта у вас слишком низок, многие задания будут попросту недоступны. В дополнение к универсальным характеристикам D'Kor может освоить и несколько видов специальных навыков. Например, умение писать, без которого вы не сможете вести столь необходимый в каждой адвентюре журнал. Драться, кстати, D'Kor также изначально не способен. Но,

к счастью для D'Kor'а, для приобретения навыка рукомашества достаточно лишь поговорить с нужным персонажем, пройти мимо которого весьма сложно. Да и слишком линейна игра для того, чтобы была возможность пройти ее как-то альтернативно, скажем, без драк в положенных местах – это вам не "Индиана Джонс".

Неприятные "мелочи"

Различные способности персонажа, несомненно, делают игру интереснее и даже чем-то выделяют ее из ряда себе подобных. Вместе с тем, "базовые" адвентюрные элементы не могут похвастаться своей проработанностью.

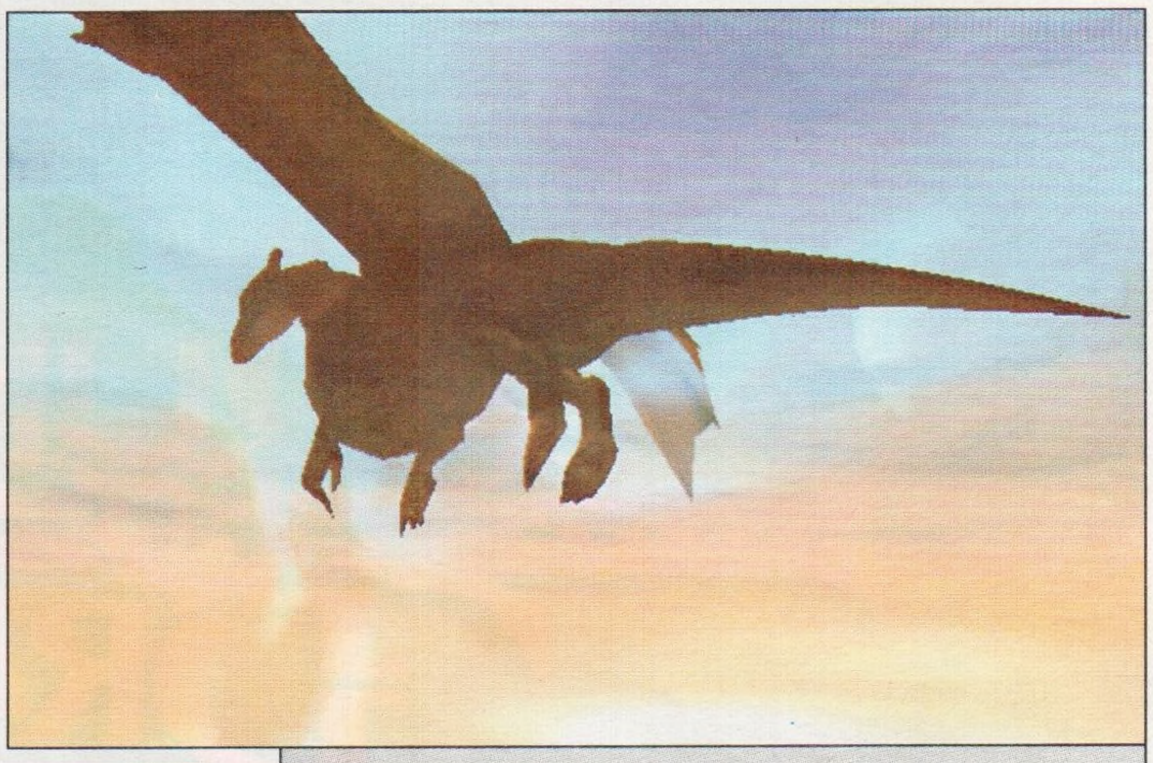
Бои примитивны: стрейф вправо-влево, один блок, два удара, повешенных на одну клавишу, – это как-то по-детски. Еще более примитивно выглядят различные акробатические упражнения. Я понимаю, мы все устали от Tomb Rider сотоварищи, но не до такой же степени, чтобы все прыжки шли как скриптовые сценки, активируемые нажатием на клавишу в определенном "помеченном" месте! Самое отвратительное здесь то, что никакие анимационные ролики не пресекаются в принципе. То есть и заставку в главном меню, и все эти прыги-скоки, и длинные диалоги с персонажами, и почти минутные перелеты из форта в форт вы будете смотреть и слушать многократно и без права на спасительный "пропустить". Ну как же, а оценить труды аниматоров?

В рейтинге раздражающих моментов традиционно высокое место занимает камера. Она тут как бы динамическая, умная, интеллектуальная – скачет козликом, постоянно меняет ракурсы: то движется за персонажем, то прирастает к потолку. Иногда, конечно же, у нее получается запечатлеть весьма приятственную композицию, но так случается далеко не всегда. Более того, из-за частой смены своего местоположения игрок имеет все шансы заблудиться между столом и табуреткой. Ради справедливости скажу, что в игре имеется и ручной режим работы этого хитрого аппарата, который более смахивает на отладочный. А как еще объяснить то, что непокорная камера вдруг начинает свободно гулять по помещениям, не замечая ни стен, ни потолков?

Так что?

И все же, несмотря на многие недостатки, Dragonriders: Chronicles of Pern заслуживает определенного внимания. Ведь, повторюсь, основа сюжета взята из книги и действительно интересна. Мир Перна хорошо продуман: здесь есть и своя социально-политическая иерархия, и свои законы, и свои традиции. Свою лепту вносят вполне приемлемая графика вкупе с качественным звуком; диалоги приятны, а каждый персонаж анимирован вплоть до передачи его настроения через мимику. К достоинствам игрушки также можно отнести достаточно хорошее управление и продуманный инвентарь. И все же, подсчитывая плюсы и минусы игры, никак не могу поставить ее в один ряд с лучшими произведениями жанра. Средненькая адвентюра, которая могла бы получиться намного лучше, чем она есть.

Комментарий Ивана Жилина:
Проблема с Перном заключается в том, что во время оно (а первый и единственный, вроде бы, превив сего шедевра появился в Нави в 1998



Перелет в другой форт: красиво, но вскоре вы эту красоту возненавидите

году) был он заявлен как ролевая игра. И для не следивших за изменением жанровой направленности было трудно. Они, и я в их числе, тщетно выискивали ролевые элементы, с трудом их находили и, тем не менее, делали однозначный вывод – это адвентюра. И как адвентюра не так уж и плоха, не будь она столь ориентирована на фанатов мира, созданного Энн МакКефри, и не злоупотребляй Энн апострофами (каждое второе имя персонажа несет внутри себя проклятую перевернутую запятую!). Но многие по инерции ждали RPG. Облом.

В такие моменты хочется прибавить к рейтингу за графику еще парочку баллов

Бой насмерть: пресмыкающееся против драгонрайдера – после первого ранения пресмыкающееся умирает

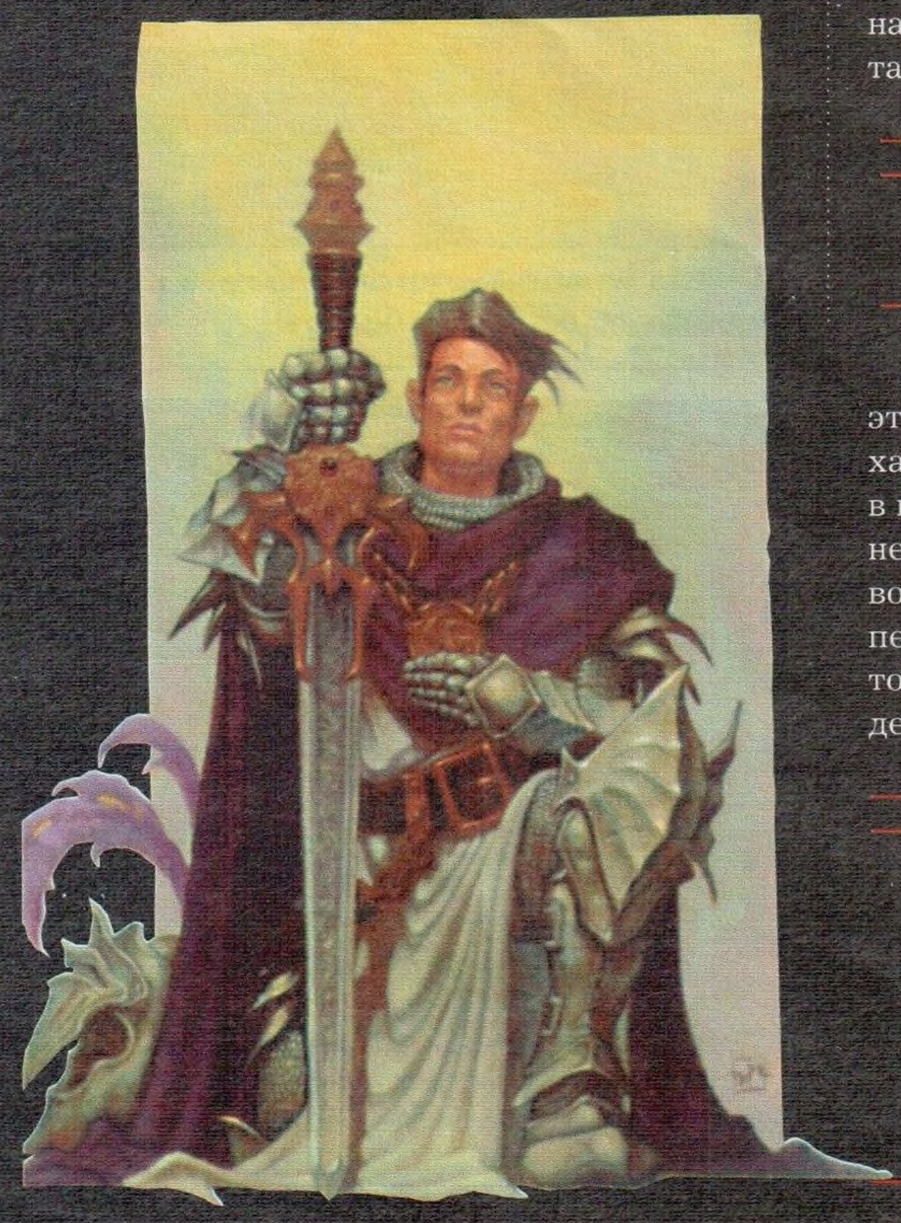
Chaos Mage

Я давно хотел написать обзор по новой редакции, но Иван Жилин все советовал приурочить такой материал к моменту выхода первой компьютерной игры на основе D&D3. Однако время шло, а сроки релизов Pool of Radiance 2 и Neverwinter Nights все отодвигались и отодвигались. Но вот, наконец-то, первая из них появилась в продаже...

Dungeons & Dragons® 3rd edition

Третья редакция для третьего тысячелетия

Король умер, да здравствует король! Год назад, в августе 2000 года старая добрая система AD&D ушла на заслуженный отдых. На смену ей пришла новая ролевая система. Дизайнеры Wizards of the Coast хорошо поработали с TSR'овским наследием. На мой взгляд, получилась именно новая система, а не новая редакция старой системы. То, что она осталась совместимой с AD&D2, еще ничего не значит. Именно поэтому столь большое значение имеет отбрасывание слова "advanced" в названии, и поэтому же увеличение на единицу номера редакции несет относительно малую смысловую нагрузку.



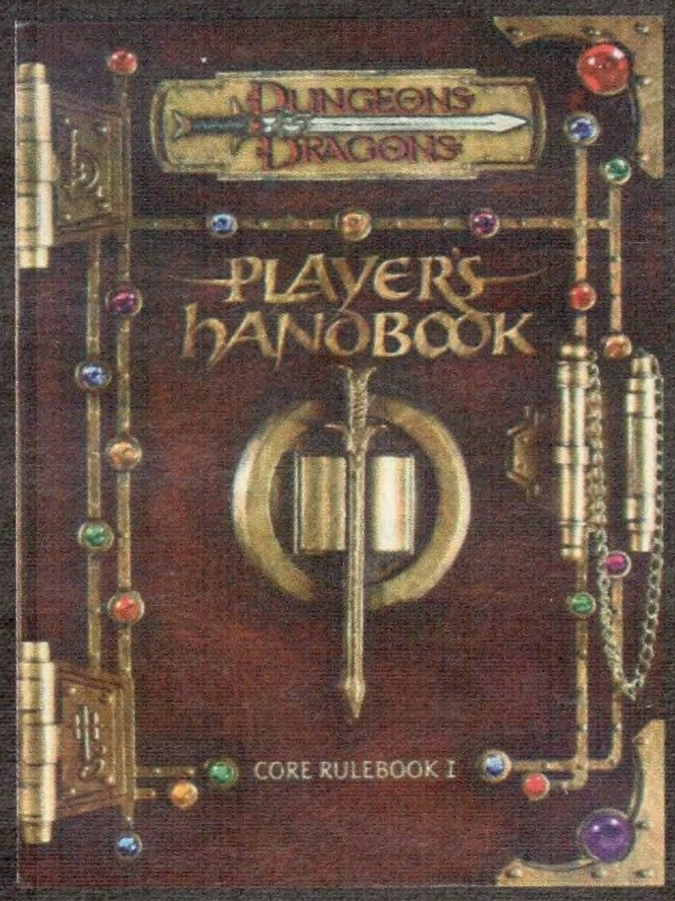
Суета вокруг персонажей

Что же из себя представляет игровой персонаж в новой ролевой системе? В D&D3 его врожденные способности все так же определяются шестью базовыми характеристиками (Str, Dex, Con, Int, Wis и Cha). Но теперь их система унифицирована. Не будет больше воинов с "исключительной силой", т.е. за 18, как это ни странно, последует 19, а не 18/01. Стартовые значения по-прежнему ограничены числом 18 (у людей), но могут существенно вырасти во время приключений. Смысл характеристик остался тот же, но вот обаяние/харизма (Cha) теперь только в небольшой степени зависит от внешней красоты персонажа. Теперь это, главным образом, сила личности.

Линейка значений теперь разбита на пары, каждой из которых сопоставлен модификатор:

8 и 9	-1
10 и 11	+0
12 и 13	+1
14 и 15	+2

В большинстве случаев именно эти модификаторы, а не сами базовые характеристики влияют на расчеты в игровой механике. Область применения модификатора зависит от базовой характеристики. Если у вашего персонажа Con 18 (модификатор +4), то с каждым новым уровнем ему будет добавляться бонусные 4 хита (вне



зависимости от его класса). Ну а если у персонажа Int 16 (+3), то при level up он получит дополнительные 3 очка на ранги в умениях. Кроме того, бонусы от характеристик влияют на проверку соответствующих умений.

Теперь нет бесполезных характеристик. Все помнят персонажей-воинов из Baldur's Gate с характеристиками 18/00-18-18-3-3-3? Теперь низкие значения любого параметра рано или поздно дадут о себе знать. Классический "тупой файтер" с низкими Int и Wis сможет только сражаться (ничего, кроме этого, - просто не будут расти умения) и, скорее всего, попадет в первую же ловушку. Он будет постоянно проваливать спасброски

Модификатор от	влияет на
STR	умения; повреждения и вероятность попадания в рукопашном бою
DEX	умения; вероятность попадания при стрельбе; спасбросок Reflex
CON	умения; хиты; спасбросок Fortitude
INT	умения; скилл-поинты
WIS	умения; спасбросок Will
CHA	умения

против очаровывающих и парализующих заклинаний – такие, как он, долго не живут.

Расы

Список рас остался старым. Или хорошо забытым старым: из глубины веков вернулся Half-Orc - тупой, но сильный - прирожденный Barbarian. Но каждая раса теперь имеет кучу своих особенностей и уникальных способностей. Dwarves наконец-то действительно чувствуют себя под землей, как дома, имея darkvision и множество бонусов по отношению к жизни в подземельях, а почти все Gnomes способны творить простейшие иллюзорные заклинания. Не забыли и людей: они получают дополнительное очко к умениям на каждом уровне и бонус в виде одного Feat на первом уровне.

Классы

В систему введены три новых (отчасти хорошо забытых старых) класса: Barbarian, Sorcerer и Monk. Попытка втиснуть их в компьютерную игру на базе AD&D2 (Baldur's Gate 2: Shadows of Amn) очень поверхностно отражает игровые реалии третьей редакции.

Barbarian - это воин-берсерк. Во время боя он способен на чудовищные взрывы ярости, временно делающие его сильнее и крепче (бонус к Str и Con). Но затем приходит расплата - он выдыхается, характеристики падают, а при сильных ранениях и помереть может. Кроме того, с ростом опыта Barbarian обретает способность игнорировать часть наносимого повреждения и инстинктивно реагировать на опасность.

Sorcerer - это чародей, творящий заклинания не на "теоретической", книжной основе, а как проявление силы духа. Его выбор заклинаний гораздо беднее, чем у Wizard'а, но в день он способен творить их большее количество раз.

Основная сила класса Monk - в его руках и разуме. Даже без брони и оружия монах способен противостоять тяжело вооруженному и бронированному сопернику. На самом деле, без брони и оружия он сражается гораздо лучше, чем с ними. С ростом опыта Monk приобретает множество удивительных, уникальных способностей и на 20-м уровне достигает такого духовного и физического совершенства, что перестает быть человеком (или эльфом, или гномом, или...) и становится outsider'ом - существом Внешних Планов.

Модификации в ту или иную сторону подверглись многие старые классы. Например, Rogue (бывший Thief) вместо Backstab получил способность Sneak Attack - дополнительное повреждение (от +1d6 до +10d6 в зависимости от уровня), наносимое в случае, если противник не видит/не может среагировать на атаку. Широко распространено мнение, что Ranger в D&D3E стал слабее, хотя и имеет к 20 уровню уже целых 5 расовых врагов.

Одним из достижений третьей редакции стала система мультиклассов. Теперь возможны практически любые сочетания классов в одном персонаже. С ростом в уровне (по единой таблице опыта) игрок выбирает: либо получить +1 уровень в текущем классе, либо добавить новый.

Уровень персонажа и уровень в классе - разные понятия для мультиклассового персонажа. Далеко за примером ходить не надо: наш старый знакомый Drizzt Do'Urden (персонаж 16-го уровня) теперь Fighter10 / Barbarian1 / Ranger5! Все свойства, полученные от этих трех классов, суммируются.

Сняты все ограничения (кроме тех, что остались у нормальных DM'ов) на комбинации раса-класс. Т.е. игровая механика вполне допускает существование дварфа паладина/мага, но вот не каждый DM пустит такое чудо в свою игру.

В систему введено понятие т.н. престиж-класса: узко специализированных классов, получать уровни в которых персонаж может, только удовлетворяя некоторым условиям, но получая при этом уникальные способности.

Умения

Воин, рассчитывающий дожить до старости, должен уметь не только пользоваться оружием, но и обладать другими умениями. Умения бывают разные. Каждый игровой класс имеет склонность к своей группе умений. Трудно ожидать от Fighter'а глубоких знаний о Внешних Планах (Knowledge - Outer Planes), а от Wizard'а способности прыгать (Jump), как олимпийский чемпион. Однако и тот и другой могут приложить усилия и приобрести некоторые навыки в не свойственных им областях.

Большим нововведением в третьей редакции стал механизм умений (Skills). Каждый персонаж обладает некоторым количеством очков умений в зависимости от его класса, уровня и значения Int. Эти очки распределяются на "покупку" рангов в различных умениях. Для каждого класса весь их перечень делится на классовые (1 очко = 1 ранг), кросс-классовые (2 очка = 1 ранг) и запретные. Таким образом, знания Wizard'а Планах скорее всего будут в два раза лучше, чем у Fighter'а, зачем-то посвятившего свое время их изучению. Максимальный ранг в умении не может превышать значения "уровень персонажа + 3".

Каждое умение сопоставлено с базовой характеристикой. Ее модификатор оказывает влияние на это умение при проверке. Например, Knowledge зависит от Int, и если у Fighter'а в нашем примере был бы Int 7, то суммарное значение умения уменьшилось бы на 2.

Feats

Единого мнения по поводу перевода слова "Feat" пока не существует. По смыслу, это некое особое свойство или навык. Самый близкий аналог этого понятия - перки в Fallout.

Каждый feat добавляет новую грань к особенностям персонажа. Именно feats делают одного не похожим на других. Один воин может быть фехтовальщиком (Weapon Finesse), а другой - орудовать тяжеленным двуручным мечем и только им (Improved Critical, Weapon Focus). Маги тоже становятся разными: Spell Focus (Evocation) нацеливает на заклинания массового поражения, Craft Magic Arms and Armor - признак мага-созидателя, а Spell Penetration нужен тем, кто регулярно бьется с демонами и разными чудовищами из других миров. И подобных примеров множество!

D20 System

Прежняя редакция AD&D была скорее обширным набором правил, а не целостной системой, основанной на едином принципе. С приходом D&D3 все изменилось. Теперь в основу заложен мощный фундамент, на котором стоит (и продолжает развиваться) вся громада, уже завоевавшего ошеломляющий успех, проекта.

В основе всей системы лежит предположение, что на исход любого действия влияние оказывают Случайность, Опыт и Талант, а Сложность любой задачи - понятие абсолютное. Случайность в D&D3 представляет собой бросок двадцатигранного кубика (d20). Для успешного исхода действия необходимо получить при этом броске значение, равное или превосходящее некое заранее заданное число - Сложность (DC, Difficulty Class).

Вторая составляющая успеха - Опыт - представляет собой ранги в соответствующем умении, число которых прибавляется к результату броска d20.

Легко догадаться, что врожденные способности персонажа оказывают прямое влияние на успех его действий - модификатор соответствующей умению базовой характеристики прибавляется к броску d20.

Сложность - универсальное понятие, оно позволяет сравнивать совершенно разные действия. Например, услышать крадущуюся в трех метрах от вас кошку примерно так же сложно, как не потерять концентрации при сотворении заклинания Fireball, получив удар на 7 хитов, или точно оценить эмоциональное состояние собеседника. В этих примерах проверки умений Listen, Concentration и Sense Motive имели DC 20.

Бой

Ушла в прошлое система боя, основанная на понятии THAC0. Бой стал понятнее и зрелищнее. Теперь каждому уровню каждого класса соответствует некое значение базового бонуса атаки (Base Attack Bonus). Возьмем, к примеру, Fighter 10/Wizard 3. Воин 10-го уровня имеет BAB +10, а волшебник 3-го - только +1. Таким образом, наш персонаж получит BAB +11. Количество атак в раунд (в 6 секунд игрового времени) и их бонус атаки определяется последовательным вычитанием 5: +11/+6/+1 - три атаки в раунд. К этим значениям применяется масса бонусов и поправок. Например, атака в рукопашном бою получает бонус от Str, при стрельбе - от Dex. Затем игрок кидает кубик d20 (в нашем примере три раза - на каждую атаку) и прибавляет к выпавшему значению бонус атаки. Получившееся значение - пораженный AC.

А что же с Armor Class? AC теперь растет от 10 и выше! Высокая Dex теперь менее ценна для воинов, т.к. тяжелая броня может скрадывать бонус к AC за высокую подвижность.

Небольшой модификации подверглась система критических ударов. Возьмем обычный меч (Longsword1d8 19-20/x2). Что означает эта хитрая запись? А вот что: оружие наносит 1d8 хитов повреждения при попадании. При выпадении на d20 значений 19 или 20 возникает угроза критического удара. В этом случае атака проводится еще раз, и в случае простого попадания повреждение кидается два раза.

Гораздо большее значение в бою по третьей редакции играет тактика, благодаря понятиям Attack of Opportunity, Threatened Area и Flanking. Хотите успешно играть в Pool of Radiance 2? Вам придется пользоваться всеми этими хитростями на практике.

Threatened Area - зона досягаемости персонажа. Обычно она имеет радиус 5 футов (1 клетка). Некоторые виды оружия (копья, алебарды) дают возможность достать противника через 2 клетки - Reach. Многие монстры имеют натуральный Reach.

Attack of Opportunity - дополнительная атака - наносится один раз в раунд по "подставившемуся" противнику, находящемуся в вашей Threatened Area. Провоцируют такую атаку следующие действия: сотворение заклинания, стрельба из лука, движение из/внутри Threatened Area на расстояние больше 1 клетки. Хотите кинуть Magic Missile в стоящего вплотную к вам орка? Сделайте один шаг назад и спокойно кастуйте! В противном случае вы рискуете огрести AoO от орка, и в случае нанесения им повреждения - проверка умения Concentration, чтобы не потерять заклинание.

Flanking ("взятие в клещи") возникает, если два персонажа окружают врага с двух сторон, находясь на прямой линии. В такой ситуации вы получаете +2 на попадание, и Rogue может наносить Sneak Attack по врагу.

Принципиальному пересмотру подверглись спасброски. Теперь их три вида: Will (Воля - удалось ли собрать волю в кулак и пересилить враждебное воздействие на разум), Reflex (Рефлексы - успел ли пригнуться и закрыться под ударом Fireball'а) и Fortitude (Стойкость - выдержал ли организм попытку обратить его в камень или воздействие яда).

Кратко расскажу о других аспектах боевой системы третьей редакции. Хитов у персонажей стало в среднем больше: например, Fighter получает свои 1d10 хитов на каждом уровне, да и бонус-хиты за высокое значение Con даются теперь всем классам в полном объеме. Маги получили возможность творить свои заклинания в броне, но есть шанс провалить заклинание с соматическими компонентами. Потеря уровня при Level drain не столь фатальна, как в AD&D2, - через сутки после такого неприятного события персонаж получает шанс восполнить потерю при помощи спасброска по Fortitude. Погибшие персонажи теперь возвращаются к жизни несколькими заклинаниями разной силы и теряют при этом не пункт Con, а один уровень опыта.

Магия

Раньше только священники получали дополнительные заклинания за высокое значение Wis. Теперь все кастующие классы имеют возможность увеличить свой ежедневный потенциал:

Классы	Характеристика
Wizard	Int
Sorcerer, Bard	Cha
Cleric, Ranger, Druid, Paladin	Wis

Кроме того, Cleric и Paladin получают дополнительные ежедневные применения Turn Undead (изгнание нежити) за счет высокой Cha.

В соответствии с выбранным божеством священник получает два домена заклинаний из списков, в которых он выбирает дополнительное заклинание в день на каждый круг магии и некие дополнительные способности. Например, домен Fire дает возможность изгонять водные существа и повелевать огненными, как если бы все они были нежитью, а домен Sun награждает способностью совершать Greater Turning, усиливая эффективность изгнания нежити.

Все заклинания поделены на две группы по источнику энергии, их питающей, - Arcane (Wizard, Sorcerer, Bard) и Divine (Cleric, Druid, Paladin, Ranger). И тех и других заклинаний по десять кругов: с 0 по 9.

В списке заклинаний третьей редакции можно найти как новые, так и старые, знакомые заклятия. Кое-что в механизме старых заклинаний изменилось. Теперь одно и то же заклинание (например, Hold Monster) может быть доступно волшебнику на 5-м круге, барду на 4-м и являться заклинанием домена Law 6-го круга). Но есть заклинания, уникальные и не доступные другим классам. Например, только паладины могут делать свои мечи похожими на Holy Avenger при помощи заклинания Holy Sword, а барды перекраивать воспоминания людей, сотворив Modify Memory.

Усилилось противостояние Good vs Evil и Law vs Chaos. Т.е. появилось множество симметричных заклинаний: были Detect Evil и Detect Good - появились Detect Chaos (хе-хе...) и Detect Law. Многие заклинания нацелены против существ противоположного мировоззрения, такие как Chaos Hammer.

Значительно упрощена и приведена к общему знаменателю система создания магических предметов. Теперь достаточно иметь соответствующий feat, знания, средства на покупку компонентов, и, потратив немного накопленной экспы, можно создать почти любой предмет. Да, кстати, теперь принято писать плюсы оружия и брони перед названием предмета: +3 keen vorpal longsword, +4 bracers of armor и т.д.

Fireball Fodder

Монстры в новой редакции D&D стали... отчетливей. Теперь у каждого монстра есть не только заданное значение Int, как в AD&D, но расписаны и все остальные характеристики плюс умения и свойства.

Каждой твари приписана своя условная мера крутизны (CR, Challenge Rating). По этому параметру определяется уровень партии приключенцев из четырех персонажей, для которых бой с этим монстром будет в меру сложным. Например, у кобольда CR равен 1/6, т.е. шесть кобольдов вполне можно выпустить на партию первого уровня, не слишком опасаясь за баланс.

Некоторые монстры даже способны расти в уровнях! Только представьте: Troll fighter6, Gnoll druid1, Kobold sorcerer3... Жуть!

Старые добрые Vampire, Lich, Skeleton и т.п. теперь не монстры, а... шаблоны. Т.е. можно наложить шаблон Vampire на... того же Kobold sorcerer3 и получить Vampire kobold sorcerer. Такое существо будет уже приличным вызовом для группы приключенцев 5-го уровня!

Источники знаний

За последний год вышло множество книг правил и расширений к системе третьей редакции. Вот краткая их классификация:

D&D Adventure Game - продукт начального уровня для начинающих, только знакомящихся с ролевыми играми;

Player's Handbook, Dungeon Master Guide, Monster Manual - три книги базовых правил системы;

Forgotten Realms Campaign Setting - подробнейшее описание мира Forgotten Realms;

Psionics Handbook - правила псионики для третьей редакции;

Manual of the Planes - это не Planescape, а просто детальное описание игровой космологии.

Также вышли книги правил по игровым классам **Fighter, Monk, Cleric, Paladin, Wizard и Sorcerer.** Ожидается выход пособий по остальным классам.

Начат выпуск серии восьми модулей-приключений, пройдя через которые, персонажи поднимутся с первого на двадцатый уровень, поэтапно знакомясь с правилами новой системы. Уже вышли:

- **The Sunless Citadel (level 1)**
- **The Forge of Fury (level 3)**
- **The Speaker in Dreams (level 5)**
- **The Standing Stone (level 7)**
- **Heart of Nightfang Spire (level 10)**

Третья редакция в CRPG

Итак, Pool of Radiance 2 вышла и стала некоторым разочарованием. Нет той свободы развития персонажа, духом которой пронизана вся D&D3. Подождем Neverwinter Nights! Уж в ней-то обещано дотошное следование духу и букве третьей редакции.

ATI RADEON 7500

Андрей Воробьев
(anvakams@ixbt.com)

Уже минуло больше года, как от ATI не было весточек о рождении новых продуктов. Да, вариации на тему "RADEON под разным соусом" были, и мы стали свидетелями того, что крупнейший и старейший производитель видеочипсетов и карт на их основе наконец-то стал шевелиться и что-то противопоставлять NVIDIA в разных секторах рынка.

Этап с лета 2000 года по настоящее время для NVIDIA был очень удачным. Выведя на рынок просто массу всевозможных карт на разные вкусы и кошельки, компания одним выстрелом убила сразу даже не двух, а много больше "зайцев". Это и колоссальный выбор карт (благо, их производят несметные полчища азиатских фирм), и естественная конкуренция между однотипными картами, что приводит к падению цен, это и возможность выбора из ценовой категории от $40 до $400 за карту с соответствующей функциональностью. Все это даст NVIDIA в последующем еще одного "зайца" – переориентацию фирм-разработчиков игр на поддержку продуктов от NVIDIA, поскольку тот же GeForce2 MX стал сейчас одним из самых низкобюджетных решений.

Что же этому всему может противопоставить ATI? Неужели она так и будет придерживаться старой тактики выпуска одной карты за период до выхода нового решения? К счастью, этого не случилось, а иначе мы сегодня уже вряд ли рассматривали бы новый продукт этой компании. ATI тоже вынесла на рынок целую линейку (наряду с флагманским RADEON 64MB DDR появились RADEON SDR, RADEON 32MB DDR, RADEON LE, RADEON VE). К сожалению, как по срокам выпуска этих изделий, так и по массовости производства ATI потерпела поражение. К этому надо еще добавить неуклюжую политику в области ценообразования. Зачем вначале на равный по возможностям с конкурентами продукт надо завышать цены, а потом смотреть, как его никто не покупает? И после "плача Ярославны" по итогам очередного финансового квартала дергаться к резкому снижению цен, что приведет к новым слезам через следующие 3 месяца? Да, разумеется, выпуск странного продукта "для внутрикитайского" использования – RADEON LE – помог расширить рынок (ведь Россия тоже относится к филиалу "китайского" рынка), но какой ценой? Стоимость этой карты давно шокирует менеджеров (в самом деле, 32-мегабайтная карта, имеющая DDR-память со временем выборки 6ns, стоит меньше $85, тогда как тот же GeForce2 GTS, имеющий такую же память, только сейчас стал опускаться ниже $100), и, казалось бы, все давно должны были забыть про эти MX400 и иже с ними за те же деньги, когда тут карта с потенциалом полноценного RADEON DDR продается за гроши!

Однако и тут возникло "но". Впрочем, как и всегда у ATI. С тех пор, как компания вышла на рынок 3D-ускорителей, у нее началась хроническая болезнь (нет, не "левизны", а хуже!) программного обеспечения, то бишь драйверов. Выпуску революционного на конец 1998 года RAGE 128 сопутствовали весьма кривые драйверы, карта в популярных на то время играх подчас просто безбожно глючила. Да, время лечит не только раны, но и программистов из ATI, поэтому ситуация постепенно стала улучшаться. Когда вышел RAGE 128 PRO (продолжатель традиций RAGE 128, но с более сильным потенциалом), картина была уже не столь печальна. К прискорбию, эти "грабли" кто-то волшебным образом снова перенес вперед, под ноги ATI, и отдел программного обеспечения компании в полном составе снова прилежно наступил на них.

Впоследствии все это долго и упорно лечилось, и, через год после выпуска RADEON, мы наконец-то получили продукт, который практически не имеет нареканий на работу в 3D-графике. Но это же год прошел! И как могла надеяться фирма ATI, что все набросятся на пусть даже дешевые RADEON LE, отбросив пусть даже более слабые в 32-битном цвете GeForce2 MX400?! Своей относительной популярностью он обязан потенциалу по разгону. Даже просто опытному пользователю понятно, что на выпуск этой карты шли чипы с некоторыми недостатками, прежде всего с нестабильной работой блока HyperZ, поэтому у RADEON LE он отключен да от греха подальше частоты понижены с номинальных 166 до 148 МГц (плюс, это любимый ход ATI для разделения карт по только ей одной понятным сегментам рынка). Но все RADEON LE спокойно работали на частотах 166 МГц, как "полноценные" RADEON 32MB DDR, а то и разгонялись много выше.

Беда у ATI еще и в том, что эта компания уже много лет выпускает карты самостоятельно. Опыт 3dfx прекрасно показал, что один в поле не воин. Не сможет одна фирма даже с огромными производственными мощностями (а и таковых у ATI нет) противостоять армии фирм-производителей карт на процессорах от NVIDIA. И вот руководство ATI это наконец-то поняло, и еще весной 2001 года была объявлена новая стратегия, согласно которой ATI ищет партнеров для выпуска своих новых продуктов. Таковые уже нашлись, поэтому я смотрю на будущее новых RADEON 7500/8500 с большим оптимизмом, ведь эти фирмы начнут конкурировать хотя бы между собой, что приведет к падению цен и приближению продукции к потребителю.

Возвращаясь к теме качества программного обеспечения, хочу отметить, что пока, по первым впечатлениям, ATI не наступила еще раз на те же "грабли". Программисты пошли по пути создания унифицированных драйверов, поэтому новое программное обеспечение будет поддерживать как новые RADEON 7500/8500, так и прежние. А это означает, что весь накопленный опыт борьбы с глюками и ошибками не пропадет даром.

Итак, ATI Technologies выпустила новую линейку RADEON. Пока это всего две карты: RADEON 7500 и RADEON 8500. Позже обещается еще профессиональная карта FireGL 8800 на базе RADEON 8500. В этом материале мы рассматриваем младшую модель новой серии – RADEON 7500. На сегодня известно, что видеокарты на базе этого чипсета будут выпускать как сама ATI, так и некоторые фирмы из Тайваня: Gigabyte, PowerColor и другие.

Так чем же примечателен RADEON 7500? Я все же настоятельно рекомендую почитать подробности в этой статье, но тем, кому уж очень лень это делать, сообщу, что по сути RADEON 7500 – это тот же RADEON GRAPHICS, но выполненный по 0.15 мкм технологии, что позволило сильно поднять частоту его работы. Вдобавок новый продукт содержит в себе возможности малобюджетного RADEON VE (то есть вывод на два приемника, технологию HydraVision и пр.). Таблица характеристик есть в аналитической статье, разница лишь в частоте работы чипа – 290 МГц, а не 275, как предполагалось ранее.

У RADEON, несмотря на его архитектуру, схожую с GeForce2 MX, есть неоспоримое преимущество: оптимизация работы с памятью. Да, речь идет о HyperZ, технологии, которая помогает экономить пропускную способность видеопамяти. Поэтому мы видим превосходство RADEON с SDR-памятью над соответствующим ему по ценовой шкале GeForce2 MX в 32-битном цвете. Да, разумеется,

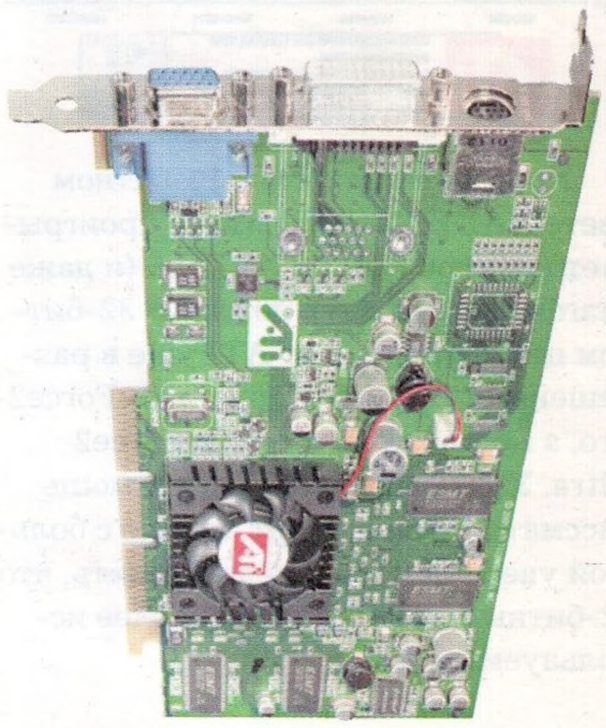
работающий на более низкой частоте RADEON DDR (166 МГц против 200 у GeForce2 GTS) проигрывает последнему, но, тем не менее, в 32-битном цвете уже вплотную подбирается к нему. И это при такой "урезанности" архитектуры относительно 4-х конвейеров и 8-ми TMU у GeForce2! Поэтому выпуск на рынок более новой версии ТОГО ЖЕ RADEON DDR позволит ATI выставить конкурента уже не GeForce2 GTS-картам (тем более, что они уже сходят с рынка), а GeForce2 Pro и даже новинке от NVIDIA – GeForce2 Titanium.

Не надо также забывать о том, что у RADEON 7500 есть "двухголовость" - 2 встроенных RAMDAC по 350(!) МГц каждый; что TV-out у него выполнен наподобие TwinView от NVIDIA, то есть с независимым (от монитора) выводом картинки на телевизор. Ранее нам предлагали либо дорогие решения с мощнейшей 3D-графикой, но без таких, многим интересных, дополнительных функций, либо относительно дешевые изделия с кучей этих "обвязок", но при этом с, сами понимаете, хромающей скоростью в 3D. Теперь же мы получаем полноценную видеокарту, имеющую весьма мощное 3D, поддержку всех возможностей в этой области (кроме особенностей DirectX 8.0), но в наличии также функции вывода изображения на два монитора (среди которых может быть и LCD), мультидесктоп и пр.

Ну вот, а теперь посмотрим на саму карту ATI RADEON 7500.

Плата

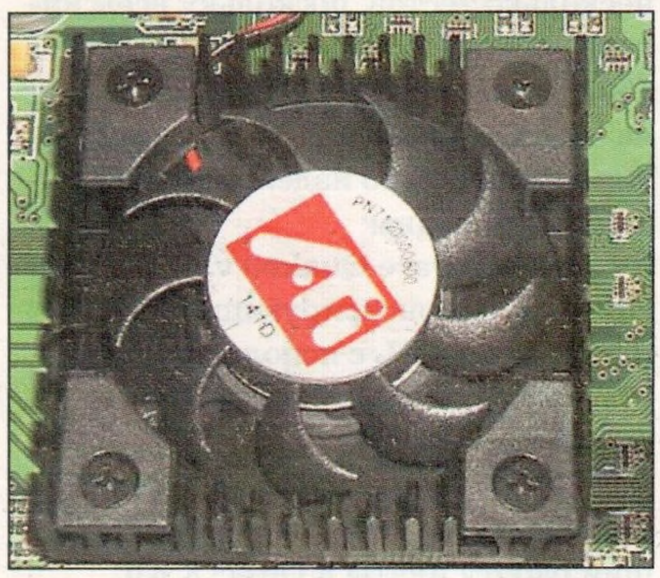
Карта ATI RADEON 7500 имеет AGP x2/x4 интерфейс, 64 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в 8-ми микросхемах на лицевой и оборотной сторонах PCB.



Микросхемы памяти марки ESMT (компания Elite Semiconductor), время выборки – 4 ns, что соответствует 250 (500) МГц. Память работает на частоте 230 (460) МГц, что уже неудивительно, так как точно такая же память установлена на платах на базе NVIDIA GeForce2 Ultra, и работает она на тех же 230 (460) МГц. Только на "ультре" установлены еще охлаждающие радиаторы, а на RADEON 7500 их нет и, судя по всему, не будет (конструкция PCB не позволяет устанавливать большие радиаторы на блоки микросхем, а монтаж мелких радиаторов на восемь микросхем – процесс трудоемкий и недешевый). Как я уже сказал выше, графический процессор у этой карты работает на частоте 290 МГц. Почему у этой? Ну, во-первых, это сэмпл (опытный образец), и в сопровождающей документации к нему явно написано:

The sample board with RADEON 7500 rev.A12 operates at a 290 MHz core frequency and 230 MHz DDR memory frequency.

Во-вторых, ATI всегда любила манипулировать частотами (вспомним про непонятки в этом плане у RAGE 128/Pro, про то, что RADEON 64MB DDR в коробках имел более высокие частоты работы, нежели при поставках в OEM). Поэтому не исключено, что серийные карты могут иметь частоты несколько ниже. Хотя отрадно то, что ATI отказалась от синхронизации частот работы ядра и памяти, и поэтому снижение частоты работы чипа не повлечет за собой понижение частоты работы памяти. Мы впервые сталкиваемся с GPU, работающим на столь высокой частоте. Казалось бы, охлаждение должно быть очень сильным. Однако 0.15 мкм технология выпуска и не такое большое количество транзисторов в кристалле (хотя бы относительно NVIDIA GeForce3, выпускаемого по той же 0.15 мкм технологии) позволили использовать весьма простой кулер с вентилятором, достаточный для охлаждения RADEON 7500:



Опытные пользователи сразу же могут воскликнуть: "А мы это уже видели, видели!" И они будут правы. Такие кулеры от фирмы ADDA мы могли наблюдать уже 2 года. Их очень любит компания Creative (почти все карты на GeForce2 от этой фирмы имеют такие кулеры), да и на многих других видеокартах можно увидеть эту уже ставшую классикой конструкцию плоского охлаждающего устройства, где вентилятор разгоняет по сторонам теплый воздух. В заключение абзаца, касающегося частот работы графического процессора, скажу, что последние версии популярной утилиты PowerStrip уже умеют работать с RADEON 7500/8500, поэтому при помощи этой программы можно было не только убедиться в частотах 290/230 (460) МГц, но и осуществить разгон (об этом ниже).

Весьма примечательна у исследуемой карты левая сторона PCB, на которой находятся три гнезда: VGA, DVI и TV-out. Точно такой же набор и у RADEON VE (у этих плат в комплект поставки входит переходник DVI-to-VGA).

Само собой разумеется, мы протестировали вывод изображения на два приемника (кроме вывода на LCD-монитор). Технология схожа с той, что мы можем видеть у Matrox G400/G450/G550 и у NVIDIA GeForce2 MX TwinView. Это вывод как на два монитора (поддерживаются режимы копирования одной картинки на два монитора и расширения рабочего стола на второй монитор):

так и одновременный вывод изображения на монитор и телевизор (при этом разрешение на телевизоре может достигать разрешения 1024x768):

Настройки очень гибкие, позволяют не только центрировать картинку на телевизоре, но и изменять ее размеры. Есть и еще одна изюминка: можно менять местами первый и второй приемники сигнала. Таким образом, если DVD-плеер не позволяет выводить фильм на ТВ, то можно махнуть местами рабочий стол на ТВ и показ фильма на мониторе и работать на компьютере, смотря при этом кино по телевизору (если, конечно, кому-то это нравится).

Карта будет поставляться как в Retail-упаковке, так и OEM. Я не могу продемонстрировать комплект поставки серийной карты, надеюсь, что комплект будет не хуже, чем Sample Kit:

Разгон

При наличии дополнительного охлаждения ATI RADEON 7500 продемонстрировала приличный уровень по разгону частот – 320/270 (540) МГц. И это при наличии 4ns памяти, которая обычно выше 260 МГц не разгонялась!

Подчеркну два важных момента:

-при разгоне обязательным условием является наличие дополнительного охлаждения, в частности, обдувающего карту (прежде всего, ее память) вентилятора;

-разгон любой карты зависит от конкретного экземпляра, и поэтому нельзя обобщать вышеприведенные возможности повышения частот на все видеокарты этой марки и даже серии. Показатели разгона мы приводим только как интересное явление; они ни в коей мере не входят в состав обязательных характеристик видеокарты.

Установка и драйверы

Рассмотрим конфигурацию тестовых стендов, на которых проводились испытания карты ATI RADEON 7500.

Компьютер на базе Athlon:

- процессор AMD Athlon 1200 MHz (133*9);
- системная плата Chaintech 7KJD (AMD760);
- оперативная память 512 MB DDR SDRAM PC2100;
- жесткий диск IBM DTLA 45GB;
- операционная система Windows 98 SE.

Компьютер на базе Pentium 4:

- процессор Intel Pentium 4 1500 MHz;
- системная плата ASUS P4T (i850);
- оперативная память 512 MB RDRAM PC800;
- жесткий диск Quantum FB AS 20GB;
- операционная система Windows 98 SE.

На стенде использовались мониторы ViewSonic P810 (21”), NOKIA 447Xav (17”) и ViewSonic P817 (21”).

При тестировании использовались драйверы от ATI версии 7.184. VSync отключен, Z-буфер выставлен на максимально возможные режимы применения, технология S3TC активизирована.

Для сравнительного анализа были использованы показания видеокарт:

- ATI RADEON 64MB DDR (183/183 (366) MHz);
- Leadtek WinFast GeForce2 Ultra (250/230 (460) MHz, 64MB, использовались драйверы от NVIDIA версии 21.81);
- Hercules 3D Prophet II Pro (GeForce2 Pro, 200/200 (400) MHz, 64MB, использовались драйверы от NVIDIA версии 21.81).

Результаты тестов

Что касается качества изображения (2D-графика), то здесь придраться не к чему. Качество – на традиционном для ATI очень высоком уровне. В разрешении 1600x1200 при 85Гц можно комфортно работать при наличии высококачественного монитора, который штатно поддерживает такие режимы.

Приступаем к оценке производительности видеокарты в 3D. В качестве инструментария мы использовали несколько тестов, поскольку всем интересно узнать, насколько RADEON 7500 будет способен потеснить карты на базе GeForce2 Pro. Итак, при тестировании нового изделия от ATI были использованы:

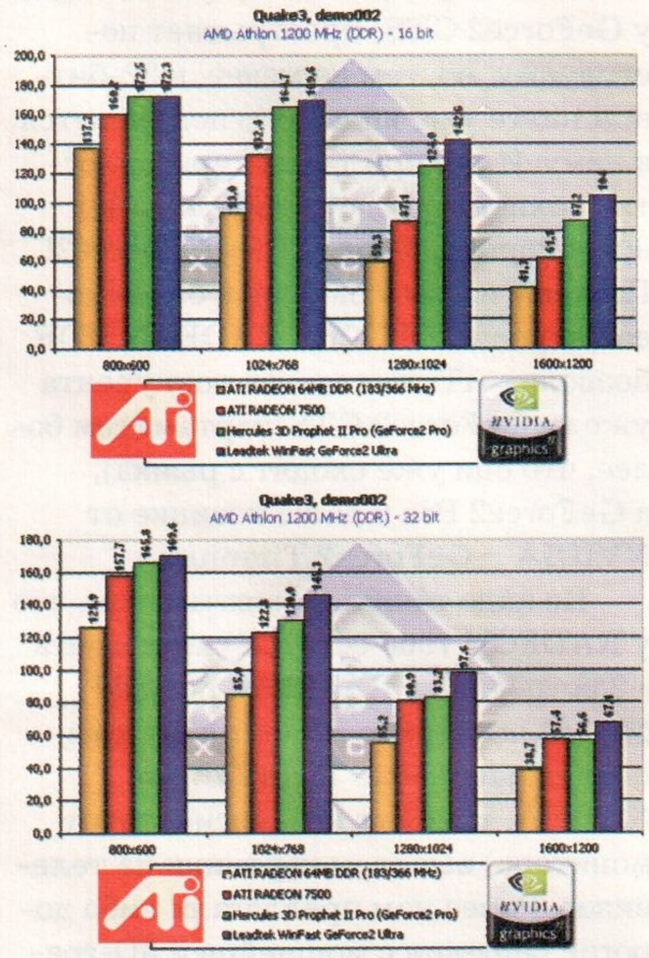
- id Software Quake3 v.1.17 – игровой тест, демонстрирующий работу платы в OpenGL с использованием стандартного демо-бенчмарка demo002;
- MadOnion 3DMark2001 Pro – синтетический тест, демонстрирующий работу платы в DirectX 8.0;
- PlanetMoon Giants v.1.4 – игровой тест, демонстрирующий работу платы в Direct3D.

Quake3 Arena

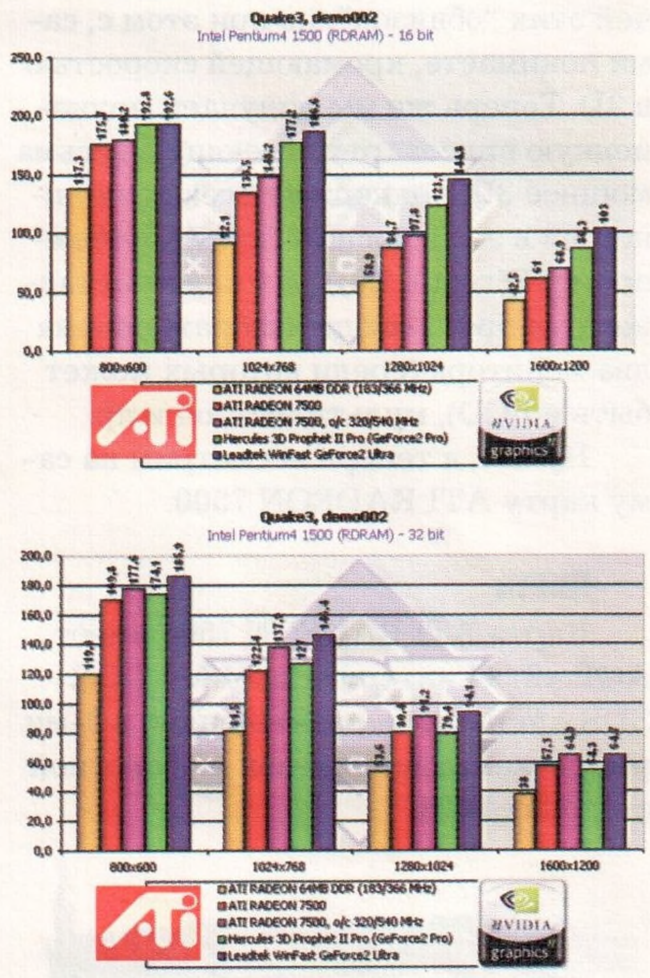
demo002, стандартные режимы

Тестирование на примере demo002 проводилось в режимах Fast (демонстрирует работу карты в 16-битном цвете) и High Quality (демонстрирует работу карты в 32-битном цвете).

Тестирование на базе Athlon 1200 MHz



Тестирование на базе Pentium4 1500 MHz

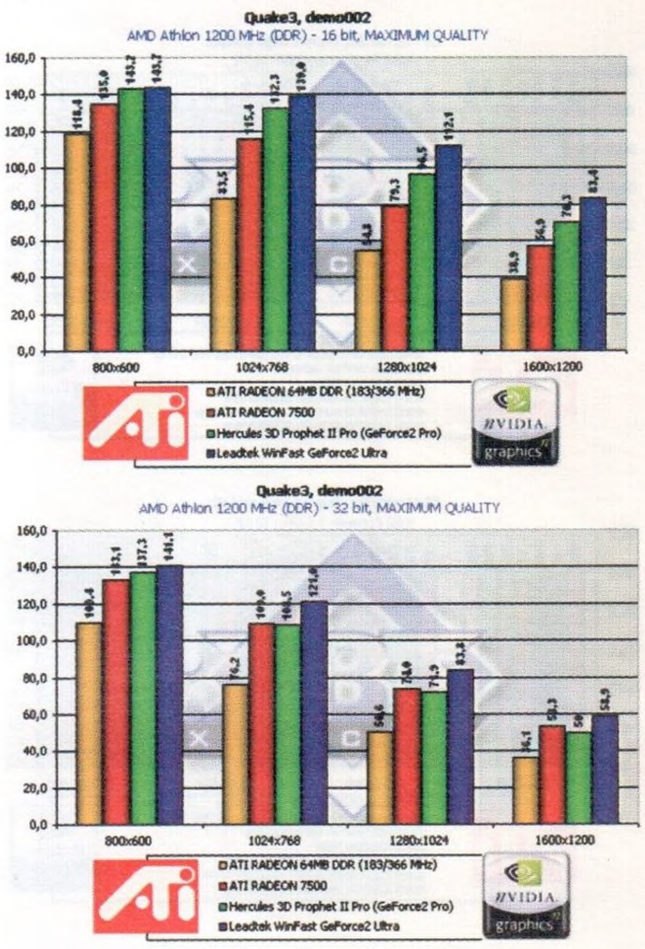


Хорошо видно, что в 16-битном цвете RADEON 7500 сильно проигрывает конкурентам от NVIDIA (и даже разгон не помогает), но зато в 32-битном цвете продукт от ATI уже в разрешении 1024x768 догоняет GeForce2 Pro, а при разгоне даже GeForce2 Ultra. Учитывая достаточную мощь рассматриваемых карт, можно с большой уверенностью предположить, что 32-битный цвет станет наиболее используемым в 3D.

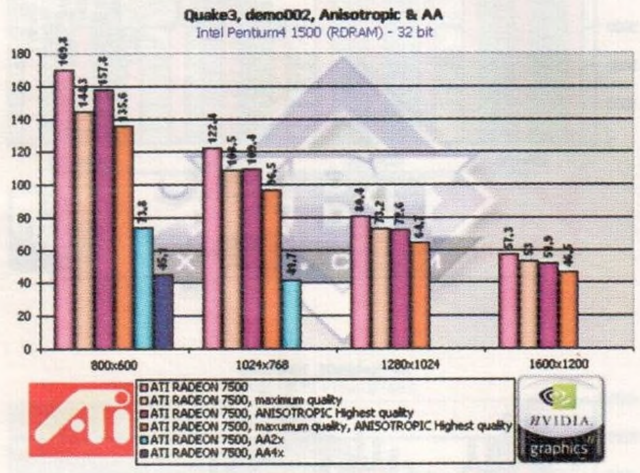
demo002, режимы максимальных качества и нагрузки

Тестирование на примере demo002 проводилось при условии максимальной детализации геометрии и текстур, при этом настройки были еще “утяжелены” повышенной сложностью объектов, содержащих “кривые” (r_subdivisions “1” r_lodCurveError “30000”).

Тестирование на базе Athlon 1200 MHz



Тестирование на базе Pentium4 1500 MHz



Мы видим, что расклад сил полностью повторился за исключением того, что RADEON 64MB DDR отстал побольше, чем в прошлом тестировании (такая нагрузка на эту карту выражалась прежде всего в некотором подтормаживании на сценах, имеющих характерные "кривые" объекты, например, пресловутый язык на сцене Q3dm1).

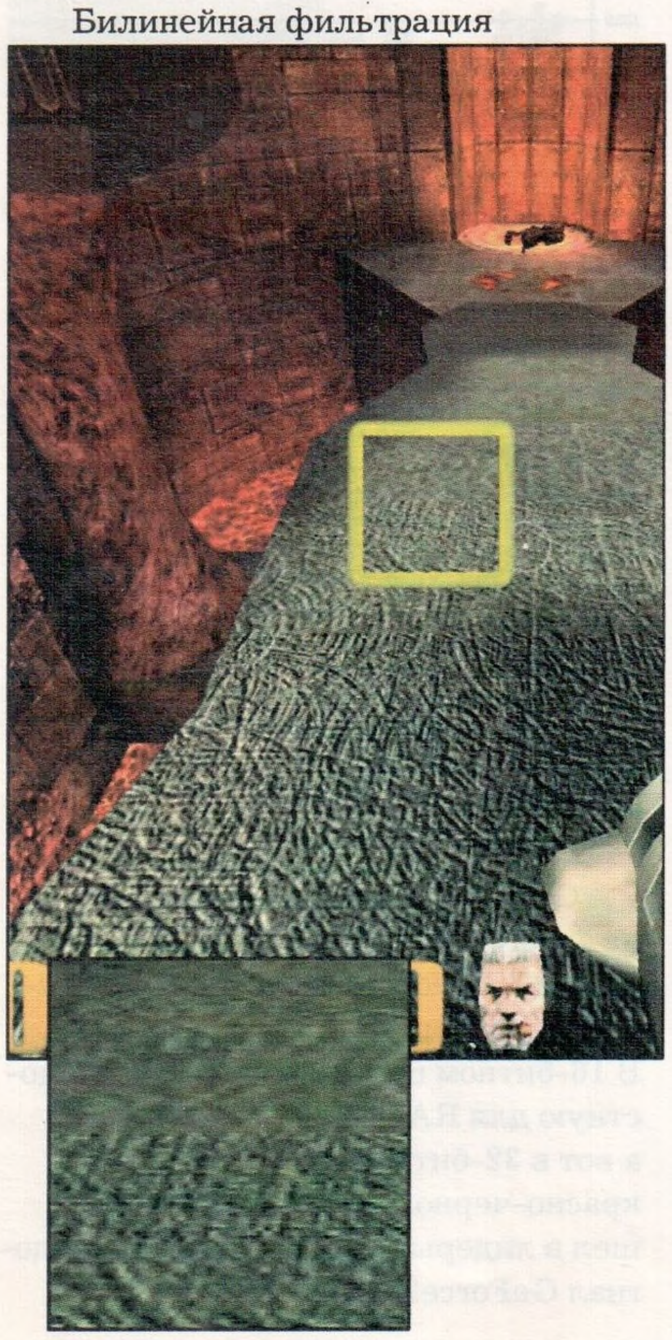
demo002, тестирование анти-алиасинга и анизотропной фильтрации

Как известно, еще RADEON GRAPHICS обладал этими функциями. Если в отношении анти-алиасинга можно сказать, что он ничем особым не выделяется (базируется на широко распространенном методе Super Sampling AA), то анизотропия, напротив, всегда привлекала к себе внимание. Давайте посмотрим вначале на производительность при активизации этих функций:

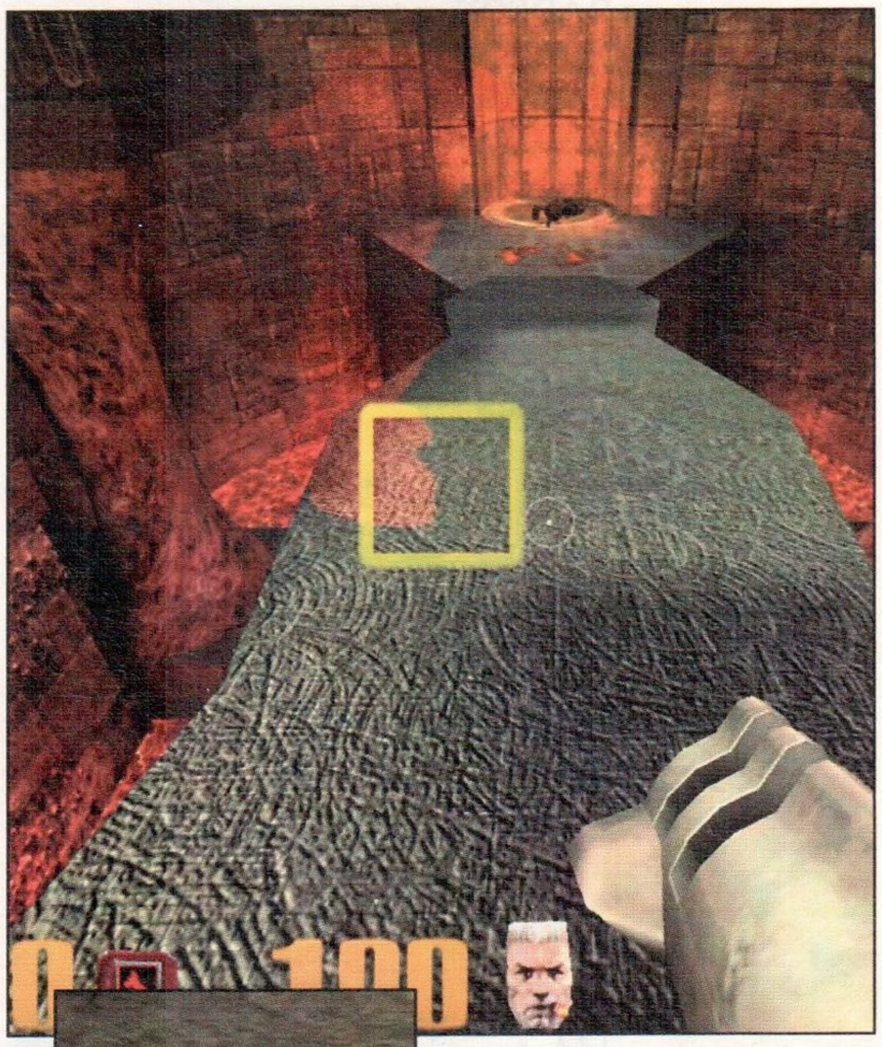
Отлично видно, что даже при использовании максимально возможной степени анизотропии (в настройках драйверов), падение производительности не столь существенно, поэтому даже нет смысла рассматривать промежуточный режим работы этой функции (хотя ATI не пишет явно, какие уровни включаются в этих двух режимах, посмотрев registry, можно увидеть цифры 4 и 16, которые соответствуют уровням High и Highest. Я могу предположить, что это максимально допустимое в каждом случае число выборки текстурных сэмплов для реализации анизотропии).

А что нам дает анизотропия в качестве?

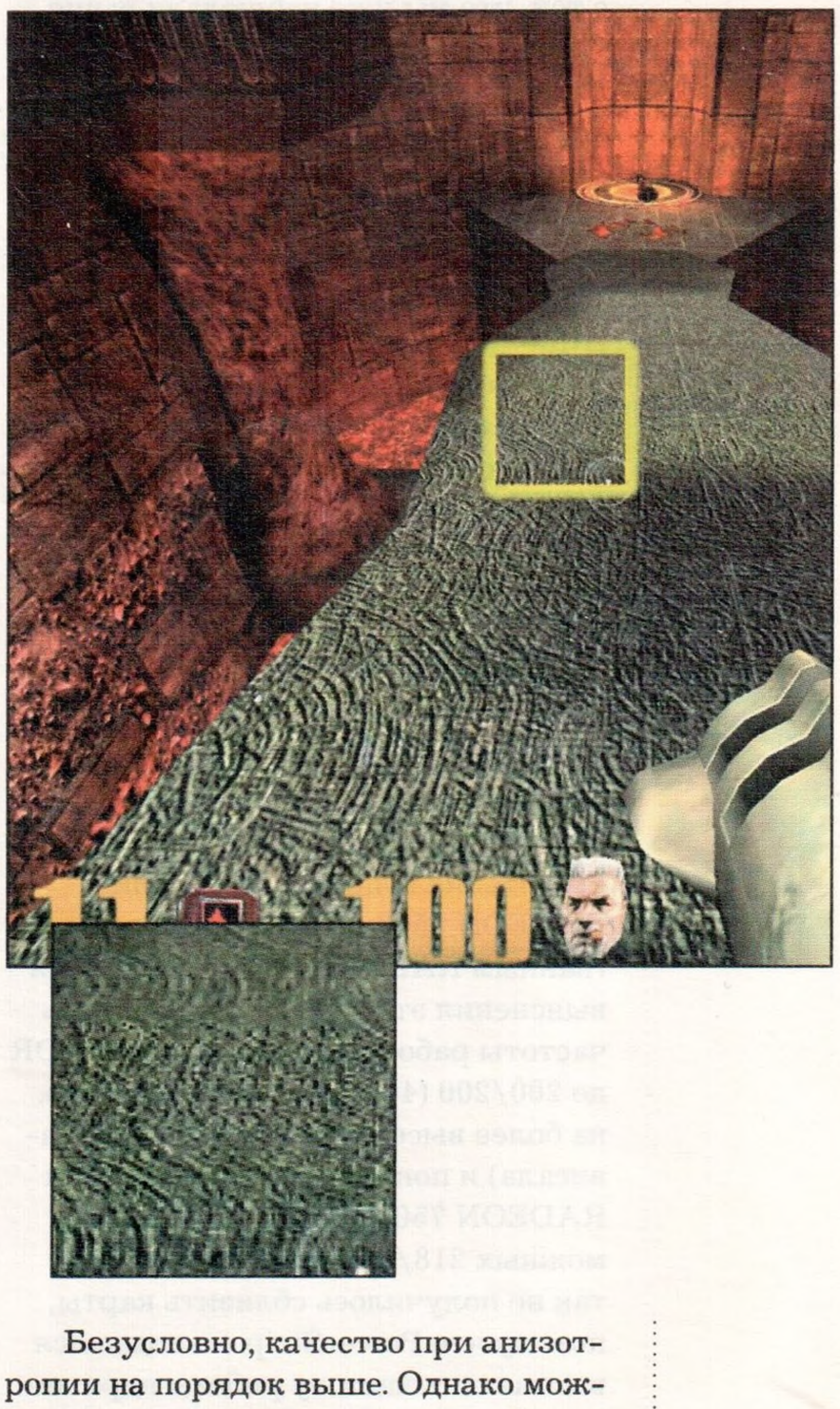
Билинейная фильтрация



Трилинейная фильтрация



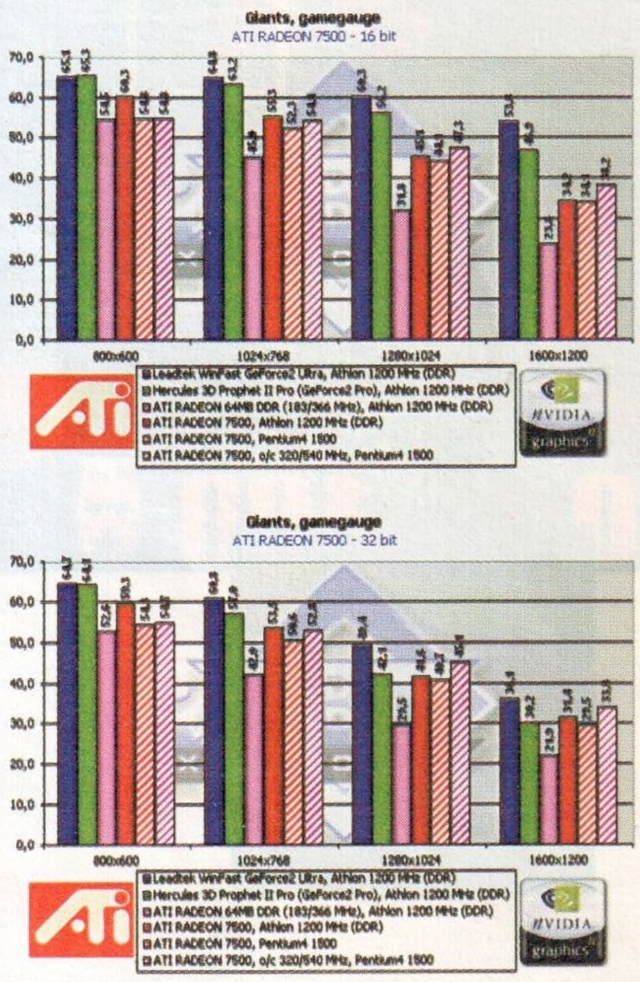
Анизотропная фильтрация (при включенной трилинейной)



Безусловно, качество при анизотропии на порядок выше. Однако можно заметить, что при этом не работает трилинейка (границы между MIP-уровнями довольно хорошо видны).

То есть, как и в случае с RADEON, у нас есть выбор: или только трилинейка, или только анизотропия. К тому же, напомню, в Direct3D вообще нет возможности форсирования анизотропной фильтрации (а приложений, умеющих самостоятельно ее использовать, практически нет).

Giants



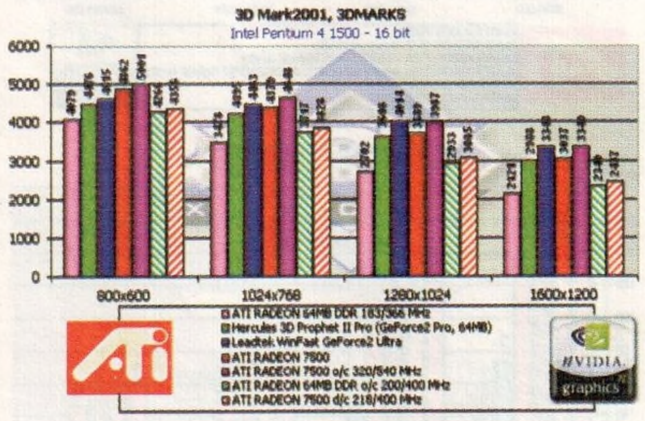
Как видим, картина очень схожа с той, что мы уже наблюдали выше. Проигрыш в 16-битном цвете и затыкание за пояс конкурентов в 32-битном цвете. Примечательно, что эта игра, скорее всего, оптимизирована под 3DNow!, поэтому даже на частоте в 1200 МГц у Athlon против 1500 МГц у Pentium4 производительность на Athlon-е выше.

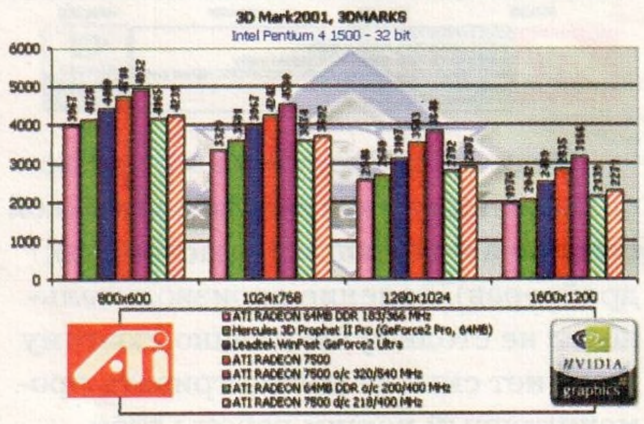
Учитывая, что Giants – это одиночная игра, где не нужны сотни FPS; можно сказать, что RADEON 7500 отлично подходит для игры в Giants в 32-битном цвете. Нареканий на качество нет.

3DMark2001

В этом тестировании, кроме привычного снятия показаний производительности видеокарт на штатных и повышенных частотах, я провел исследование вопроса: а точно ли RADEON 7500 является просто разогнанным RADEON GRAPHICS? Для выяснения этого пришлось поднять частоты работы RADEON 64MB DDR до 200/200 (400) МГц (к сожалению, на более высоких частотах карта зависала) и понизить частоты работы RADEON 7500 до минимально возможных 218/200 (400) МГц (и даже так не получилось сблизить карты, потому что PowerStrip отказывался выставлять частоту работы ядра ниже 218). Можно с достаточной точностью заявить, что такая не столь значимая разница в частотах не должна помешать анализу. Забегая вперед, скажу, что тесты полностью подтвердили то, что RADEON 7500 является разогнанным вариантом RADEON 64MB DDR. Вы сможете сами убедиться в этом, обратив внимание на заштрихованные колонки в каждой диаграмме.

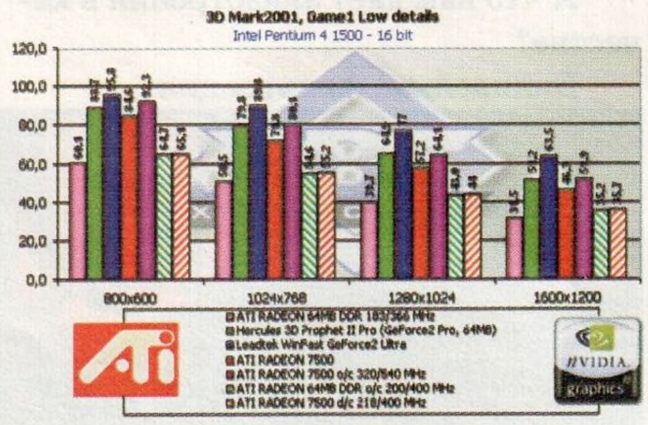
3D Marks

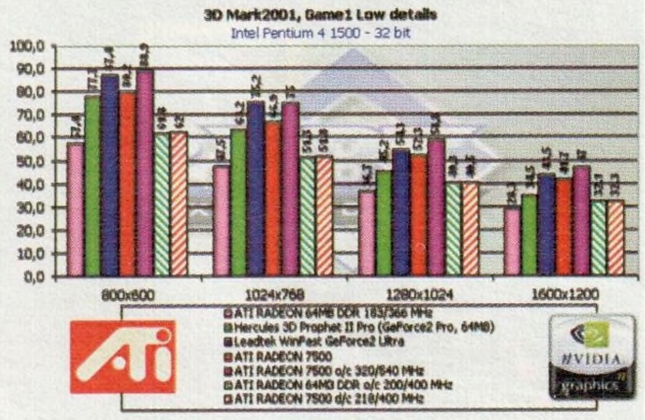




Как мы видим, если судить по тесту в целом, то RADEON 7500 - просто молодец! Однако посмотрим на каждый из игровых тестов, поскольку "попугаи" в 3DMark2001 - не самая объективная оценка.

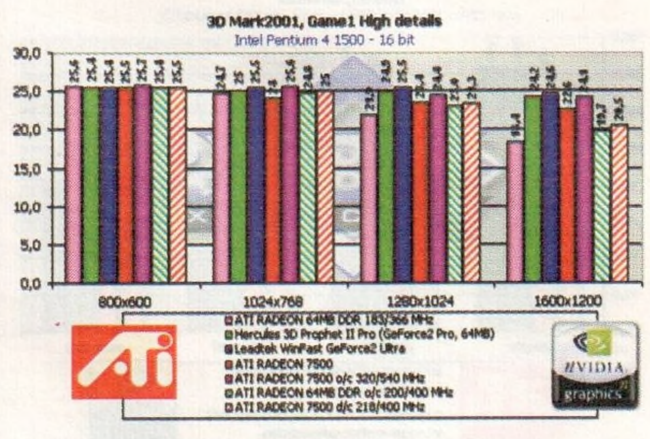
Game1, Low details

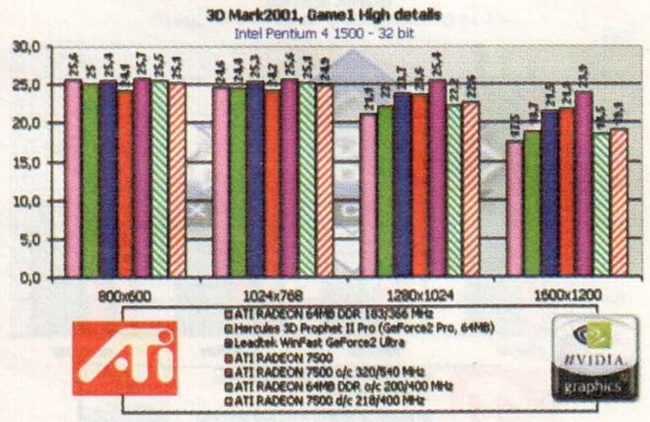




Game1 представляет собой сцену из автогонок с возможностью "пострелять". Здесь много всего: и эффектов, и детализированных объектов. В 16-битном цвете мы видим безрадостную для RADEON 7500 картину, а вот в 32-битном цвете ускоритель красно-черного цвета уверенно вышел в лидеры. А при разгоне даже догнал GeForce2 Ultra!

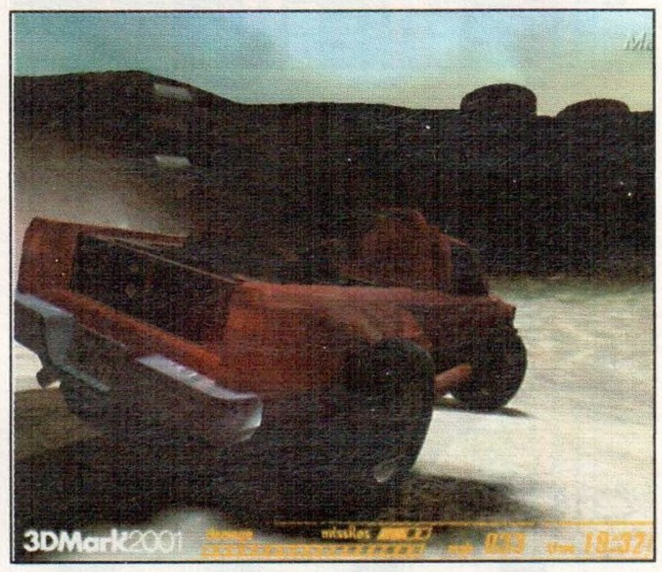
Game1, High details



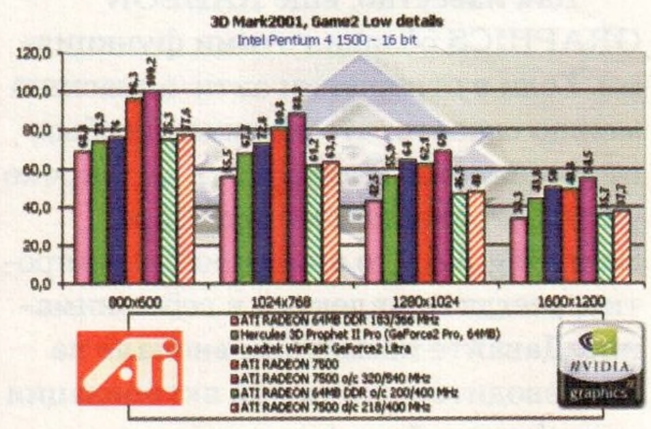


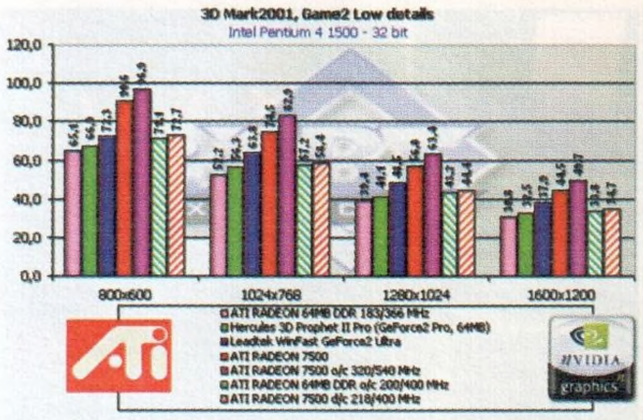
Резкое усложнение этой же сцены сделало ее уже скорее процессорным тестом, малопригодным для исследования 3D-ускорителей. В 16-битном цвете почти все оказались на равных, а в 32-битном картина с выигрышем RADEON 7500 повторилась.

А что у нас с качеством? Все в порядке!



Game2, Low details

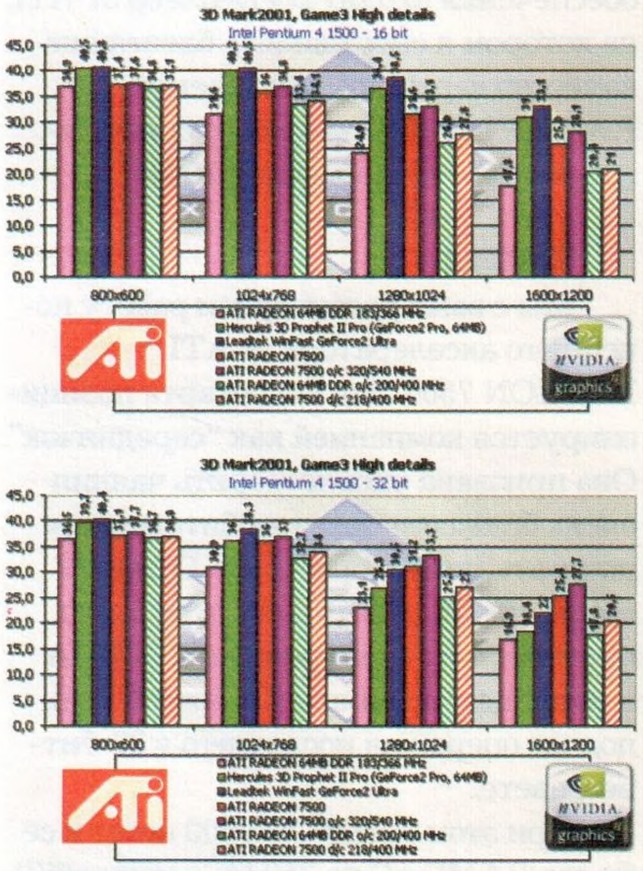




Так и хочется воскликнуть: “Yes! Yes! Мы их сделали!” Да, эта игровая сцена имеет очень высокий коэффициент перекрытий (overdraw), и традиционные ускорители, не имеющие оптимизации работы с Z-буфером, сильно просаживаются, так как “вырисовывают” кучу не видимых глазу поверхностей, то есть выполняют лишнюю работу.

Как видим, победа у RADEON 7500 не только в уже традиционном “триколоре”, но и в 16-битном цвете.

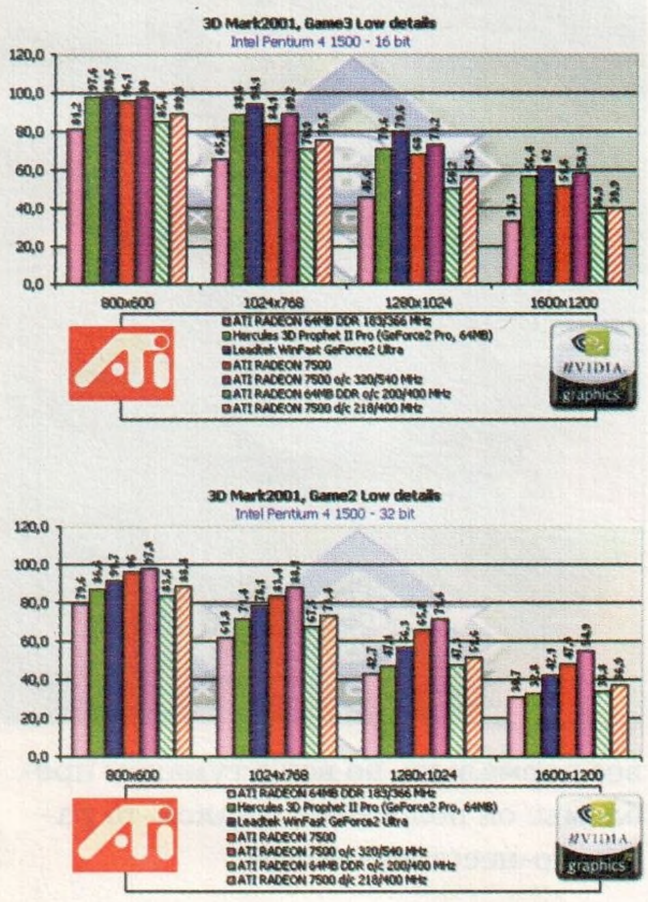
Game2, High details



Ну а тут поклонники ATI RADEON могут просто прыгать до потолка! Соперники повержены с очень крупным счетом!

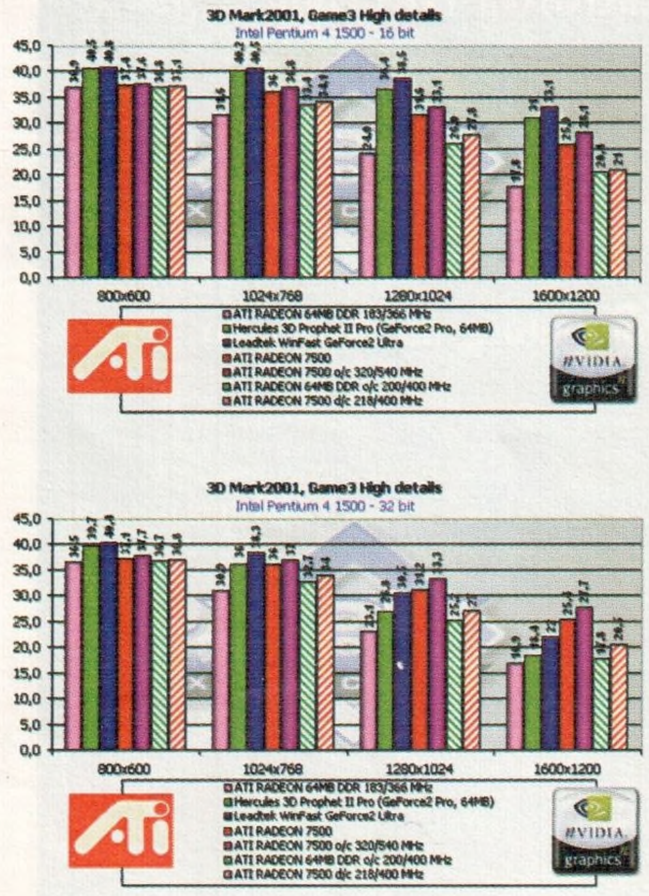
Теперь посмотрим на качество, с которым у нас также все в порядке.

Game3, Low details



Эта сцена из “академической” уже стрелялки демонстрирует нам примерное равенство RADEON 7500 и конкурента от NVIDIA GeForce2 Pro в 16-битном цвете и превосходство первого в 32-битном, чего уже и следовало ожидать.

Game3, High details

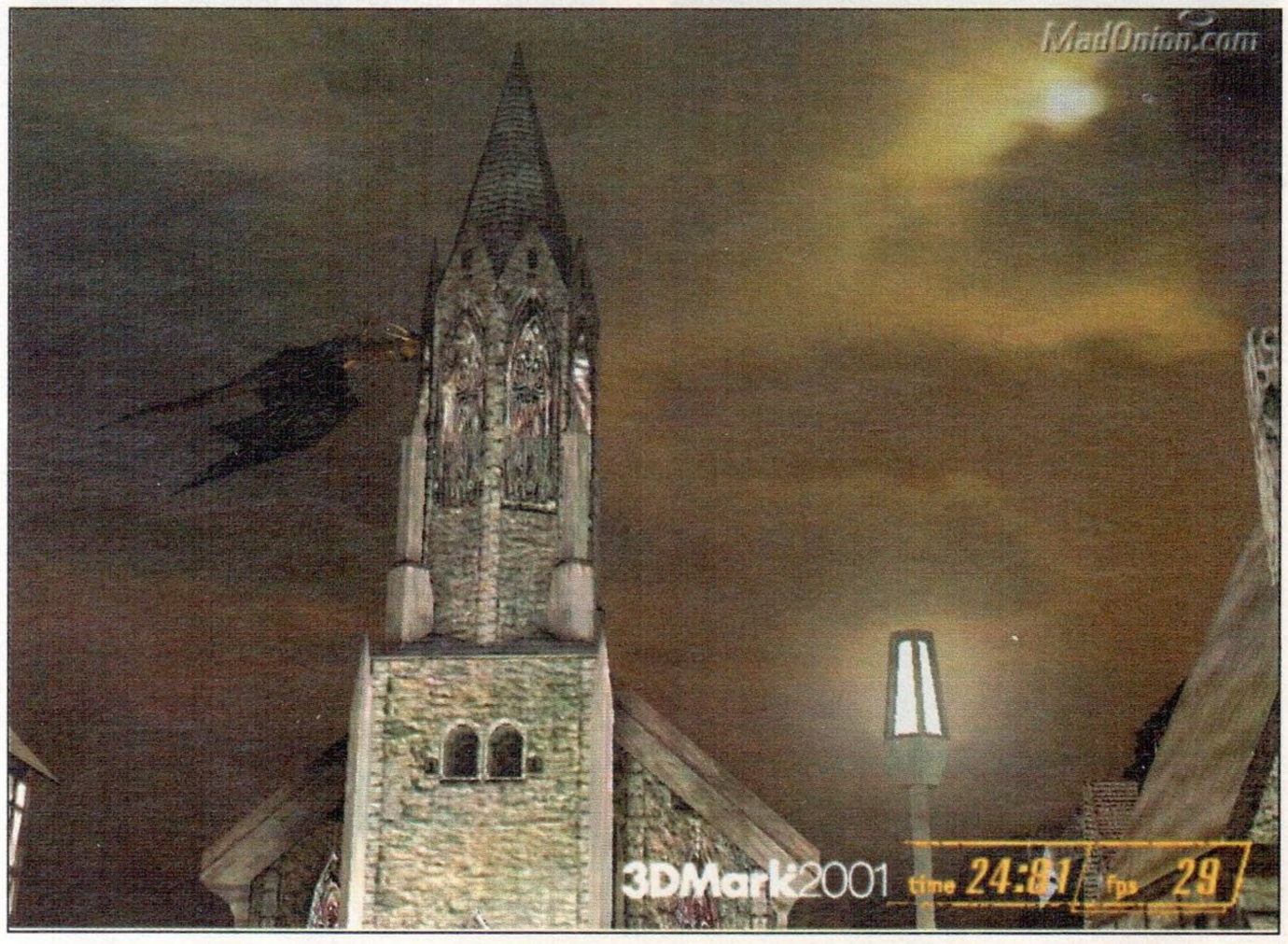


А вот при отягощении сцены всевозможными эффектами и более детальными объектами мы видим, что RADEON 7500 проигрывает в 16-битном цвете и уже едва дотягивается до конкурентов в 32-битном. Тоже вполне логичный результат, учитывая разницу в fillrate у конкурентов и малое значение overdraw на этой сцене.

Поглядим теперь на качество.

(Смотрите следующую страницу)

Нареканий вроде нет (если не считать немного не понравившейся мне дымки при выстрелах). Интересно отметить, что очень близкой к этой сцене является игра Max Payne, базирующаяся на том же движке, что и 3DMark2001. Посмотрим, а что в ней показывает RADEON 7500. В целом,



iXBT.com

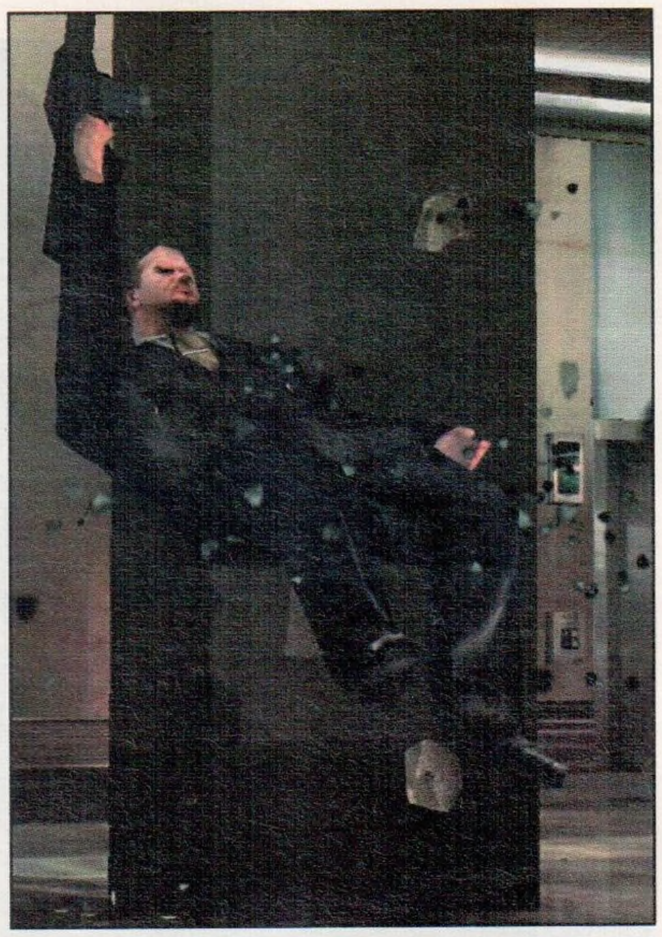
Сайт iXBT.com
Весь компьютерный мир и hi-tech на одном сайте: процессоры, системные платы, видеокарты, мультимедиа, мобильная связь. Сотни аналитических статей.
http://www.ixbt.com

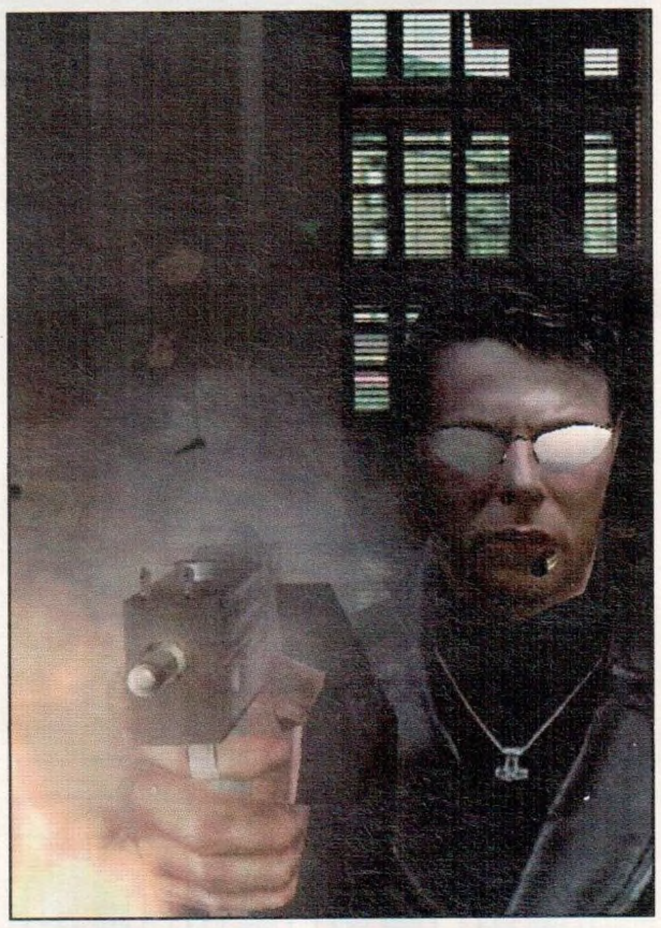
Конференция iXBT.com
Здесь вам ответят на все вопросы. Открытые и закрытые тематические форумы: обсуждение программ, книг, интернет ресурсов и просто последних событий.
http://forum.ixbt.com

Барахолка iXBT.com
Не знаешь кому продать старое "железо"? Покупка нового компьютера или сотового телефона не по карману? На барахолке есть предложения для любых кошельков и клиентов.
http://www.komok.com

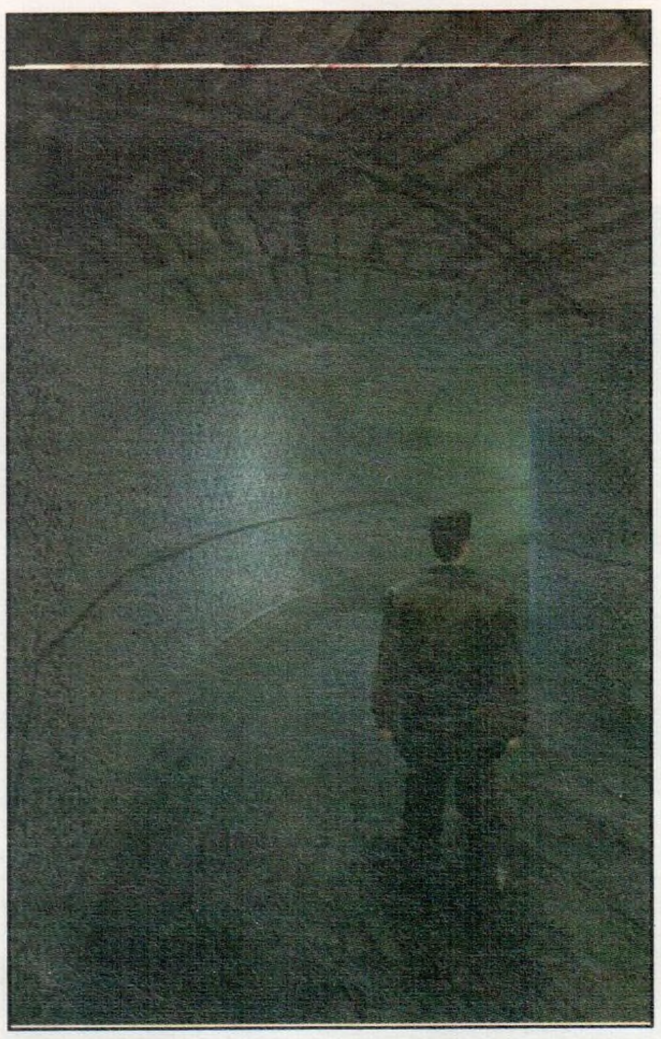
Computorg на iXBT.com
Профессиональные советы для конечных пользователей, желающих сделать хорошую покупку. Искусство правильного выбора.
http://computorg.ixbt.com

Ежедневно до 350 000 хитов





все нормально, но вот с туманом проблемы: он полосками и какой-то радужно-неестественный.



А еще я заметил явно бросающийся в глаза артефакт с текстурированием в REAL MYST:

Больше замечаний по качеству нет. Если и будут найдены впоследствии, то в наших 3DGiTorax это будет отражено. Кстати, там же можно будет сравнить и производительность RADEON 7500 со многими другими картами и на разных тестах.

В заключение анализа я хочу кратко сказать, что в поставку программного обеспечения входит DVD-плеер от ATI, на котором я смог увидеть блестящее качество картинки, выдаваемой RADEON 7500. При этом процент загрузки CPU не превышал 18%.

Выводы

Мы с вами рассмотрели работу новейшего акселератора от ATI – RADEON 7500. Эта видеокарта позиционируется компанией как “середнячок”. Она призвана удовлетворить чаяния очень большого числа любителей как поиграть, так и поработать. Отлично видно, что RADEON 7500 прекрасно противостоит конкуренту от NVIDIA в своей ценовой нише (GeForce2 Pro), подчас опережая последнего в 32-битном цвете.

При этом RADEON 7500 несет в себе два RAMDAC по 350 МГц каждый(!) и позволяет полноценно выводить изображение на два монитора в практически любом разрешении (до 2048x1536 включительно).

Программисты ATI наконец-то вняли голосам пользователей и гласу небесному и выпустили вполне нормальное программное обеспечение.

Поэтому RADEON 7500 отлично подойдет для тех, кто хочет иметь производительность в 3D на уровне GeForce2 Pro, а также получить бонус в виде мультимониторности и организации нескольких рабочих столов с помощью HydraVision.

Плюсы:

- прекрасная производительность в 3D-графике, прежде всего в 32-битном цвете;
- отличное качество исполнения карты;
- наличие всех достоинств RADEON (HyperZ, Charizma Engine и др.);
- наличие всех достоинств RADEON VE в плане мультимониторности;

прекрасно организованный TV-out.

Минусы: не найдены.

RINET

WWW.RINET.RU

НАДЕЖНАЯ СВЯЗЬ!

ИНТЕРНЕТ-КАРТЫ

удобная оплата

быстрая регистрация

бесплатная доставка за 2 часа

Тел.: (095)232-1730, 238-3922, 916-7009

E-mail: info@rinet.ru

В. Тверской

От татаро-монголов до псов-рыцарей

Сегодня мы продолжаем рассказ, начатый в предыдущей статье. Если вы помните, там речь шла о комплектовании античных армий Греции, Персии и Рима для игровой системы "Эпоха битв". Нынешний же наш разговор наверняка заинтересует тех, кому ближе отечественная история, – мы расскажем о средневековых армиях (Европа, Россия, татаро-монголы). Эти армии совершенно различны как по своему составу, так и по способу вооружения. Потому, подбирая войско, нужно хорошо представлять не только его возможности, но и сильные и слабые стороны потенциального противника. Так игра станет интереснее, а победа – ближе.

Монголы

Коль скоро перед нами степняки-кочевники, главная их сила - в мобильности. Даже школьный учебник истории достаточно наглядно повествует об этом. Потому, если вы решили испытать их, ставку стоит делать на конницу. Вряд ли воины, привыкшие есть, пить и спать верхом, так уж сильны в пешем строю. Иное дело - штурм крепости: верхом на стены въехать невозможно.

В монгольской армии есть три вида конницы: нукеры, лучники и легкая конница. Нукеры очень сильны, с их помощью можно прорвать оборону практически любой пехоты. Скажем, для русского ополчения они очень и очень опасны. Однако иметь больше одного отряда нукеров дорого. Но каковы бы ни были достоинства этого рода конников, перед рыцарями, закованными в железо, они почти бесполезны.

Против знаменитой рыцарской "свиньи" гораздо разумнее использовать конных лучников, нукеры же пойдут только для контратаки. Этот род войск почти универсален. С одной стороны, лучники имеют возможность обстреливать противника, с другой, благодаря подвижности, никакие контратаки им не страшны. Совсем не случайно именно конные лучники составляли большую часть татаро-монгольских войск.

Основное достоинство легкой конницы – скорость. Поэтому, если вам хочется обойти врага и неожиданно ударить ему во фланг, хотя бы один отряд легкой конницы вам пригодится.

Русское войско

В случае, если вы решили играть за русских, следует строить все планы, опираясь на пехоту. Состоит она из ополченцев и потому стоит дешево, но при этом держится стойко. Большую часть пехотинцев составляют копейщики, а встреча с частоколом копей - для любой кавалерии дело крайне неприятное и опасное. Именно на это следует делать основную ставку. Мы не советуем вам увлекаться пешими дружинниками. Эти войска пригодны для обороны крепости, но на поле боя почти бесполезны, несмотря на все свои высокие боевые качества. Беспомощность этих родов войск перед таранными ударами тевтонской конницы и обстрелами монгольских лучников диктует определенные условия. Такая элитная пехота может быть использована только во второй линии армии, для контратак. Поэтому, если вам уж очень нравятся эти войска, наберите один отряд из 6-8 фигур, но не больше.

Основную часть любой армии русских должны составлять ратники-копейщики. Они очень дешево стоят, а их стойкость против рыцарской конницы весьма велика. Тевтонский клин завязнет в них, как завяз во время Ледового побоища, а затем вы атакуете противника с фланга - и дело в шляпе.

Кроме ратников, большое значение имеют лучники, совершенно незаменимые против монголов, но пригодятся они и против рыцарей. Только имейте в виду, что прикрыть своих лучников от рыцарской конницы (конечно, если та доехала) - дело крайне сложное, даже почти невозможное. Разве что поставить их во второй ряд, а это значительно ухудшает меткость при стрельбе. Но если вы имеете дело с монголами, толпы лучников - залог ваших спокойствия и успеха. В противном случае монголы могут просто расстрелять вашу армию безо всяких атак.

И, наконец, конная дружина князя. Опять-таки и против монголов, и против тевтонов этот род войск совершенно необходим, и место у него одно - в резерве. Это отборная и мобильная часть армии, хотя стоит она совсем не дешево. Вряд ли княжеская дружина сможет составить значительную часть армии (тем более, что в каждом наборе всего два всадника). Ну, а коли вам хочется воевать большим количеством конницы, идите в монголы или в тевтонские рыцари - там конницы полно. Итак, один отряд конной дружины в русской армии всегда должен быть.

Тевтонский Орден

Армию Ордена лучше формировать из воинов двух наборов - "Крестоносцы" и "Рыцари Тевтонского Ордена". И, конечно, основу этой армии всегда будут составлять рыцари. Таранный удар этих воинов не остановить, но... ахиллесова пята рыцарского войска находится на флангах. Насколько сокрушителен центр - острие атаки, настолько уязвимы оба крыла. И их всегда придется заполнять пехотой, к сожалению, рыцари слишком дороги, чтобы вы могли составить свою армию только из них. Боевые характеристики пехоты Ордена очень и очень посредственны, этот род войск совершенно беспомощен против вражеской конницы. У Ордена нет ни копейщиков, ни лучников. Арбалеты же мало пригодны против всадников; сколь ни велика мощность их выстрелов, действуют они только вблизи, а конница передвигается очень быстро. Поэтому единственное, что сравнительно неплохо может делать орденская пехота, - так это прикрывать фланги рыцарской конницы или замедлять движение противника, навязав бой на второстепенном направлении.

Арбалеты, тем не менее, могут сослужить хорошую службу против вражеской пехоты. При столкновении с русской армией и, прежде всего, с ее многочисленной пехотой, вам следует перед атакой хорошенько потрепать противника стрельбой из арбалетов. Но повторим еще раз - результаты действий арбалетчиков против конницы малозначительны.

Мы рассказали вам об особенностях армий универсальной игровой системы "Эпоха битв". Но на этом разговор еще не окончен - у "Звезды" постоянно появляются новые рода войск и новые армии, и в самом скором времени мы с удовольствием вас с ними познакомим. И, поверьте на слово, они будут не менее интересны и своеобразны. А так как всемирная история войн насчитывает не одно тысячелетие и не одну сотню армий, то не бойтесь пресытиться "Эпохой битв". Играть в нее можно лет сто, ни разу не повторив одного и того же сражения.

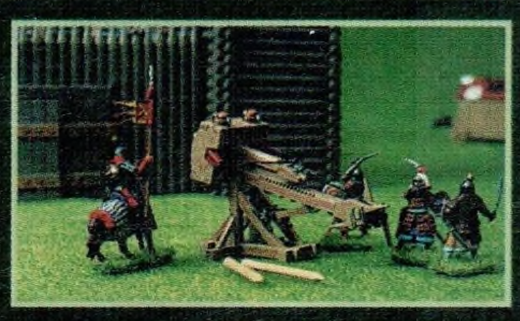
В самом же ближайшем будущем мы расскажем вам о стратегии и тактике "Эпохи битв".

На правах рекламы

ЭПОХА БИТВ®

AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА – ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ



- Вы сможете разыграть все известные сражения древности.
- Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.
- Неограниченные размеры армий.
- Неограниченное количество игроков.

Наборы из серии "Эпоха битв" вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, ОАО "Звезда". Телефон для справок: (095) 210-8871.

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru; http://www.ageofbattles.ru
Почтовая рассылка осуществляется фирмой "Весь".

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

ПРЕДПРИЯТИЕ "ЗВЕЗДА" – КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ

ЗВЕЗДА™

Red Faction

Во время игры нажмите клавишу [`] (тильда) и в появившемся окне вводите коды.

vivalahelvig - режим бога;

bighugmug - получить все оружие и полный боезапас к нему;

heehoo - режим полета;

camera1 – первый дополнительный вид камеры;

camera2 - второй дополнительный вид камеры;

camera3 - третий дополнительный вид камеры.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

В указанных после кода меню одновременно нажмите левый [Shift] и кнопку минуса на дополнительной раскладке (Keypad Minus), затем отпустите обе клавиши и вводите сам код:

savegame - сохранить игру (вводить в Игровом Меню);

endmission - завершить миссию (вводить в Игровом Меню);

campaign - получить доступ ко всем уровням (вводить в Главном Меню).

Emperor: Battle for Dune

Во время игры нажмите клавишу [End] и удерживайте ее в течение двух-трех секунд, пока не появится консоль, затем вводите следующие коды:

MINOTAURUS - получить 5 Минотавров;

FULLMELANGESPICE - получить 99999 Spice;

VICTORYALL - закончить игру;

SANDSTRIKE - Deathhand;

FIREBIRD - Hawk;

STORMCLANK - Flash;

DISTRUCTION - Получить 5 Devastator;

SHALIWORM - получить полный контроль над червями;

DEVIRIDERS - получить 5 Deviator;

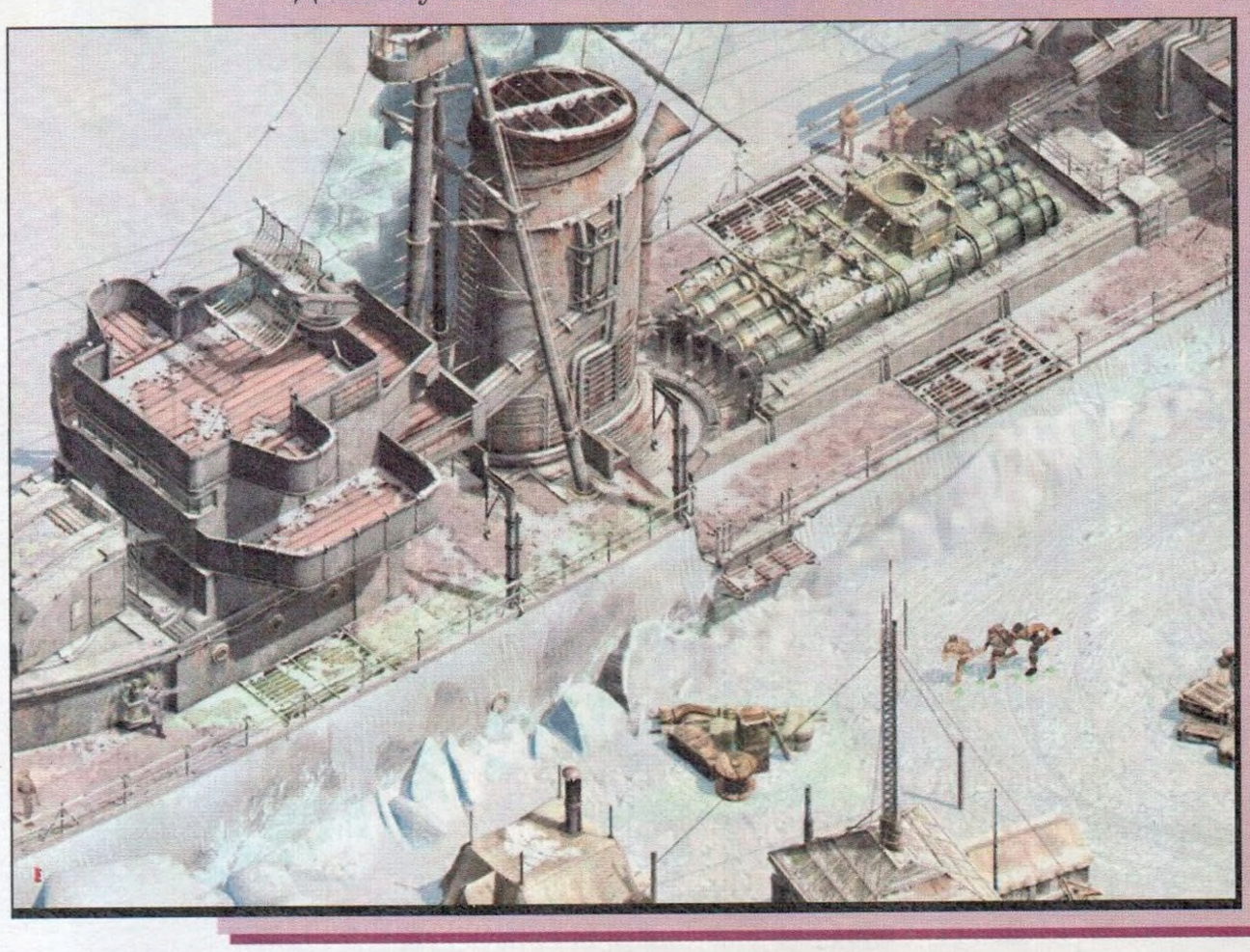
EXITMISS - завершить миссию;

EMPERATOR - включить режим бога;

EMPERATOROFF - выключить режим бога.

Commandos 2: Men of Courage

Для получения возможности пользоваться кодами, вместо вашего имени введите “GONZOANDJOHN” (без кавычек). Чтобы активировать нужный код, во время игры нажмите одновременно соответствующую ему комбинацию клавиш:



[Shift]+[X] - телепорт;

[Ctrl]+[V] - невидимость;

[Ctrl]+[-] - посмотреть частоту смены кадров;

[Ctrl]+[Shift]+[N] - выиграть миссию;

[Ctrl]+Shift]+[X] - уничтожить всех врагов.

Коды уровней:

На уровне сложности Normal.

1 - XHGDR
2 - WKUC4
3 - YSM51
4 - B7D8F
5 - 3GHSL
6 - AZLM1
7 - JAHSG
8 - UN63A
9 - VAZ2P
10 - 9TT5W

На уровне сложности Hard.

1 - PLKUM
2 - JE5SH
3 - DFY3B
4 - K9D3H
5 - NMWQ9
6 - 16G3L
7 - WL3CZ
8 - LPQ6T
9 - SRCM8
10 - PAEN8

На уровне сложности Very Hard.

1 - PVTSL
2 - SKDJF
3 - 3DYNG
4 - 9BG3S
5 - KJWJK
6 - E2J7H
7 - ZX78Y
8 - TRIB4
9 - TRD78
10 - 1LPQD

Madden NFL 2002

Чтобы получить в свое распоряжение новые команды, зайдите в меню Settings / Secret Codes и вводите следующие коды:

GOLDENGOD - все Classic Teams;

LACESOUT - все Rams Teams;

NEVERMORE - все Ravens Teams;

WILDCARD - ‘72 Raiders;

PICKEDOFF - ‘77 Cowboys;

GORMENGHAST - Monster Team;

HYSTERIA - Sugar Buzz Team.

911 Fire & Rescue

Находясь в Главном Меню, нажмите для вызова консоли клавишу [`] и вводите следующие коды.

cheat notime - убрать таймер;

cheat godmode - рєжим бога;

cheat unlockmissions - получить доступ ко всем миссиям.

Colobot

Во время игры одновременно нажмите [Ctrl]+[Pause/Break], после чего вводите следующие коды:

winmission - выиграть миссию;

lostmission - проиграть миссию;

allresearch - получить доступ ко всем разработкам;

allmission - получить доступ ко всем миссиям;

nolimit - режим Бога;

fullpower - перезарядить Джет-Пауэр выбранного объекта;

fullenergy - перезарядить батарею выбранного объекта;

fullshield - перезарядить защитную оболочку выбранного объекта;

fullrange - разблокировать всех ботов;

selectinsect - получить возможность выбирать насекомых и управлять ими;

showsoluce - получить доступ ко всем прохождениям.

Kohan: Immortal Sovereigns

Нажмите [Enter] и вводите коды:

free gold - пополнить запасы золота до максимума;

hoody hoo - +10 единиц всей продукции;

speed it up - строить быстро;

unpleasant dreams - вызвать какой-либо катаклизм;

yeahbam - успешно завершить миссию;

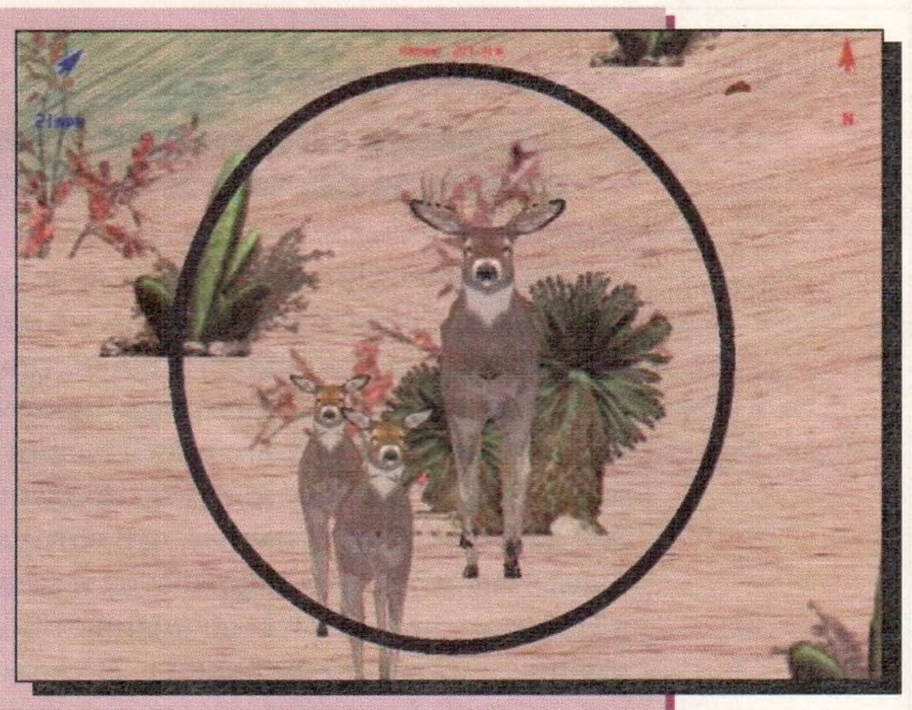
show fog - открыть всю карту.

Следующий код работает только в версии игры 1.2.0 (требуется патч 1.2.0).

conjure [front] [support] [support] x y - создать кампанию с заданными параметрами: основные (front) и вспомогательные (support) юниты и расположение на местности (x и y) .

Пример: conjure skeleton skeleton shadow_priest или conjure cavalier sorceress warlock 32 32

Deer Hunter 5: Tracking Trophies



Во время игры нажмите клавишу [F2] и вводите нужный вам код. После ввода еще раз нажмите [F2].

dh5find - перемещает вас к ближайшему животному;

dh5findnext - перемещает вас к следующему ближайшему животному;

dh5nofear - звери не будут бояться вас;

dh5water - дождь;

dh5zeus - гроза;

dh5leaves - листопад;

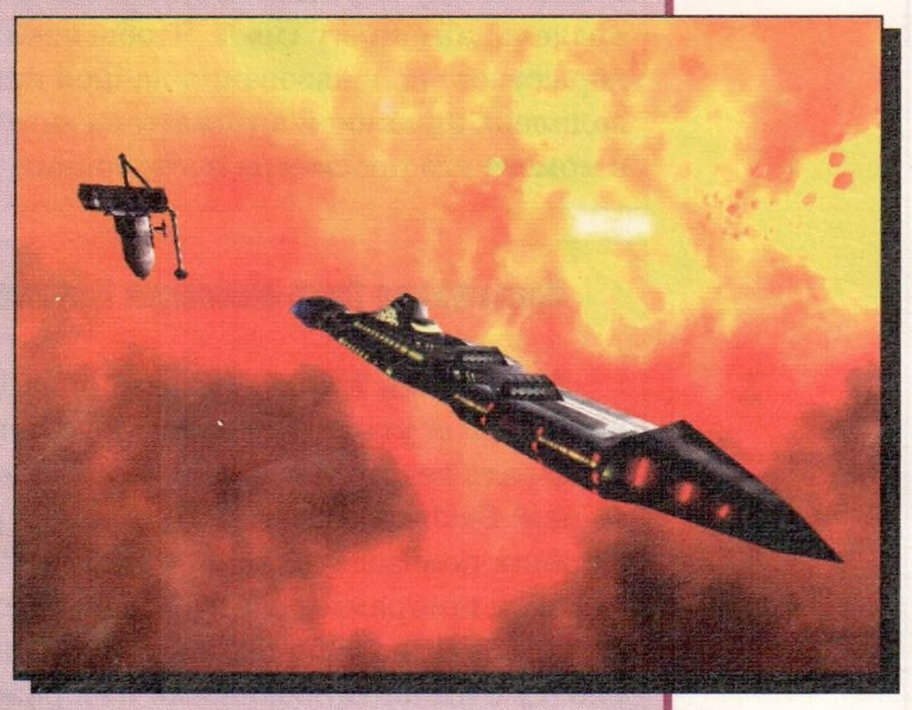
dh5truck - игрок получает в свое распоряжение грузовик.

NBA Live 2001

Если вы выиграете у Майкла Джордана в игре один на один, получите его в классическую команду (90х годов).

В начале игры, когда на экране вы увидите парня с баскетбольным мячом, нажмите и удерживайте клавишу [N], как только картинка с баскетболистом сменится на заставку EA Sports, нажмите [B] и, наконец, когда появится экран с командами, нажмите клавишу [A]. Далее, в меню, напечатайте “NBA Live 2001” (без кавычек) и вы получите в свое распоряжение команду “The Laker’s Peacers”.

Far Gate



Во время игры войдите в режим ввода кодов: для этого напечатайте “/182461” (без кавычек). Теперь можно вводить и сами коды:

/instabuild - возможность строить любой юнит;

/fog - включить/выключить туман войны;

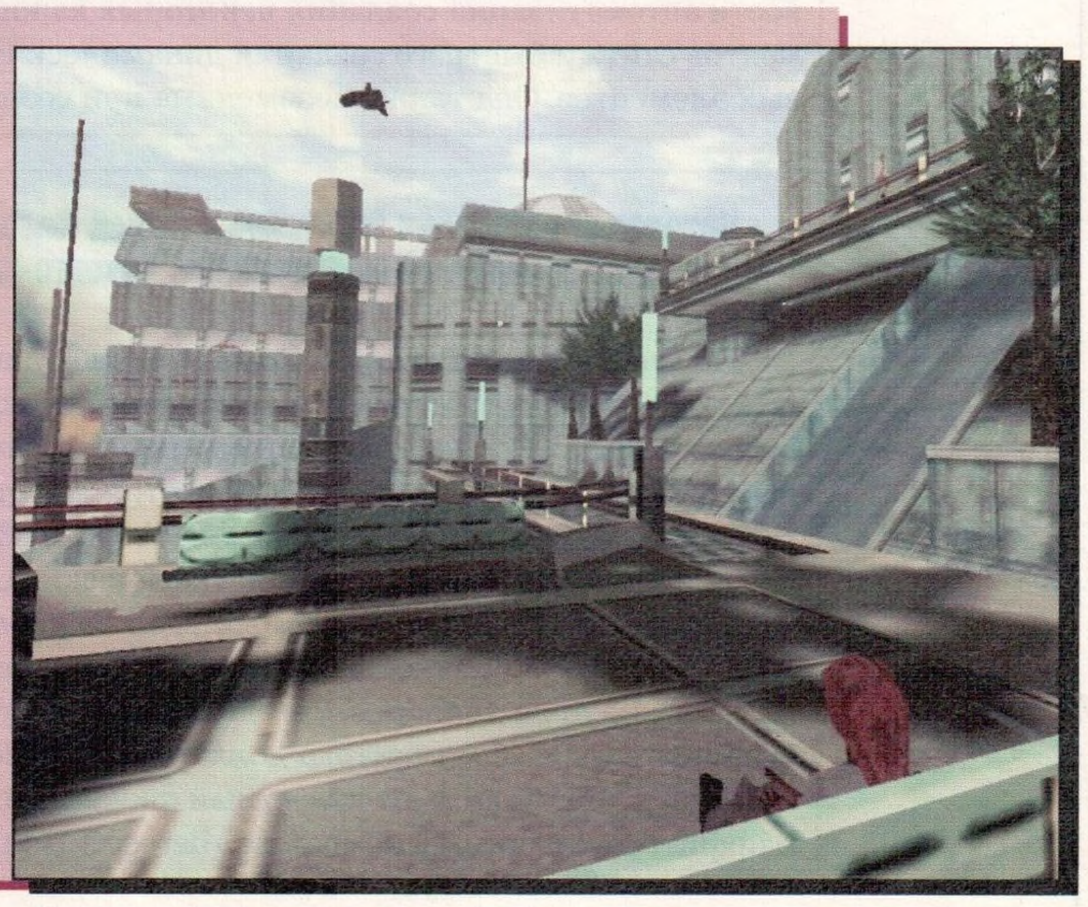
/gates - получить много денег;

/stats - посмотреть статистику;

/kenny - уничтожить всех врагов.

Для получения доступа ко всем миссиям в главном меню напечатайте “superxstudios” (без кавычек).

Anachronox



Изменять скорость игры:

В консоли напечатайте “timescale #” (без кавычек), где # может принимать следующие значения:

- от 0 до 1 - замедлить игру;

- 1 - нормальная скорость;

- больше 1 - увеличить скорость (может пригодиться во время просмотра длительных видео заставок).

Пьяный Лев

Сотрудников компании Odigo известили о готовящихся терактах за два часа до их исполнения

По прошествии нескольких недель после трагедии 11 сентября в Соединенных Штатах Америки официальные представители компании Odigo подтвердили информацию о получении двумя сотрудниками компании предупреждений о готовящихся террористических актах за два часа до их начала. Вице-президент по продажам и маркетингу Алекс Диамандис сообщил, что сотрудники компании, работающие в отделах разработок и международных продаж в Израиле, получили сообщения от пользователя одноименного интернет-пейджера. По его словам, человек, пославший сообщение, лично не знаком с сотрудниками компании, но его ip-адрес был успешно определен и передан сотрудникам ФБР для дальнейшего расследования. Как стало известно позже, по некоторым данным в сообщении от неизвестного Международный Торговый Центр не фигурировал как явная цель террористов. На вопрос, какие же истинные цели ставили перед собой террористы, г-н Диамандис воздержался от комментариев.

Следим за соседом в локальной сети, не делая пакостей

В конце сентября состоялся релиз бета-версии пока бесплатной программы DeskSwap 2.0, основным предназначением которой является слежение за экранами компьютеров в одной сети. Говоря понятным языком, DeskSwap есть ничто иное, как многопользовательский скринсейвер, способный снимать и передавать скриншоты десктопов всех компьютеров, на которых он установлен. Во время, когда пользователь перестает работать на компьютере, программа работает как обычный скринсейвер. Делая снимок рабочей местности, программа отсылает его на свой сервер. Любопытные пользователи имеют возможность обмениваться между собой полученными скриншотами. Для этой цели в программе существует два метода: обмен между двумя пользователями и обмен между всеми владельцами программы. Чтобы исключить возможность корыстного использования данной программы, она была наделена функцией автоматического оповещения объекта в момент его просмотра посторонним лицом.

Основная цель представленного изобретения, по мнению его автора Марка Дагджета, заключается в стимуляции пользователей к индивидуализации десктопа на операционных системах семейства Windows. Поясняется сделанное заявление на удивление просто – у каждого клиента новой программы в ходе обмена скриншотами со временем просто обязано выработаться чувство оригинальности и стремление к неповторимости, что побудит его сменить "обои" и выстроить иконки по-новому, ранее не использованному, методу.

Размер программы не превышает двух мегабайт, а получить ее последнюю версию можно по адресу http://DeskSwap.Com/InstallDeskSwap.zip.

Простейшая flash-анимация без особых навыков

Компанией Triple W Communications был объявлен релиз новой утилиты с названием mix-fx, позволяющей создавать текстовую флеш-анимацию без особо глубоких знаний flash-технологии. Программа рассчитана на начинающих пользователей и не может служить адекватной заменой программы Flash. Утилита содержит ограниченное количество рабочих инструментов и не поддерживает работу с импортированными изображениями. Основное преимущество данного продукта заключается в возможности автоматизации создания некоторых важных элементов сайта и быстрого создания динамических текстовых элементов. Она также незаменима при создании некоторых эффектов, на отладку которых в оригинальной версии программы Flash ушли бы часы.

Несомненным плюсом mix-fx является ее возможность функционировать вне зависимости от наличия самого программного продукта Flash. Анимация основана на внутренних командах встроенного языка Flash action-scripts, что позволяет снижать объемы получаемых файлов до минимума.

Пока новая утилита поддерживает эффекты лишь с десятью наиболее распространенными шрифтами, потому на эффекты с кириллицей в этой версии продукта рассчитывать не приходится.

Скачать бесплатную версию программы можно по адресу http://www.mix-fx.com/.

Денежные состояния богатейших людей Америки движутся в обратном направлении, надолго ли?

По сообщению Associated Press со ссылкой на ежегодный топ "400 самых богатых американцев" от журнала Forbes, Билл Гейтс неизменно продолжает оставаться самым богатым человеком в мире, несмотря на тот факт, что за последний год его состояние сократилось с 63 до 54 миллиардов долларов. Последние трагические события в Америке также нанесли весомый удар по карману богатейшего человека планеты и сократили его состояние еще на 7,2 миллиарда долларов. Сегодня состояние г-на Гейтса оценивается в 46,8 миллиарда долларов. Три следующих позиции в топе занимают известный финансист Уорен Баффит, соучредитель компании Microsoft Пол Аллен и исполнительный директор компании Oracle Ларри Эллисон, неожиданно переместившийся на четвертое место со второго, принадлежащее ему еще в прошлом году. Ниже г-на Эллисона разместились представители семьи Уолтонов в количестве пятерых человек, владеющих сетью американских супермаркетов Wal-Mart. А замыкает десятку "самых-самых" еще один сотрудник корпорации Microsoft – исполнительный директор Стив Болмер, состояние которого оценивается в 15,1 миллиарда долларов.

Суммарная стоимость накоплений богатых людей Америки упала с 1,2 триллиона до 946 миллиардов долларов. Количество миллиардеров уменьшилось с 274 до 236 человек, а минимальное состояние, обозначенное в списке, отныне равняется 600 миллионам долларов, что на 175 миллионов меньше, чем в прошлом году.

Немецкий хакер Ким Шмитц делает попытку возглавить борьбу с международным терроризмом в Глобальной Сети

Ким Шмитц – немецкий хакер и видный предприниматель, прославившийся своими сомнительными проектами в области информационных технологий, сделал заявление, будто некая группа хакеров из Англии осуществила взлом базы данных суданского банка AlShamal Islamic Bank (http://www.shamalbank.com) и получила доступ к информации о счетах международной террористической организации "Аль-Каида" и главного террориста наших дней Усамы бен Ладена.

27-летний Ким Шмитц, некогда сделавший себе карьеру малолетнего хакера-вундеркинда, а затем успешного интернет-предпринимателя, сколотившего весьма приличное состояние на обеспечении компьютерной безопасности, однако отказался публиковать подробности, касающиеся конкретных украденных данных и круга лиц, совершивших это деяние. Не так давно на своем официальном сайте (http://www.kimble.org) Ким предложил вознаграждение в 10 миллионов долларов за любую информацию о бен Ладене, которая могла бы способствовать его поимке. Была ли выплачена обещанная сумма тем самым английским хакерам, остается не ясным. Все, что удалось вытянуть у немногословного Шмитца журналистам из NewsBytes, так это то, что секретные данные уже переданы в ФБР. В свою очередь ФБР в интересах следствия предпочло также умолчать подробности. "Мы получили большое количество самой различной информации, связанной с этим делом, - заявил журналистам представитель ФБР по связям с общественностью. – Мы, разумеется, высоко ценим любую информацию, предоставляемую нам общественностью, однако мы не можем раскрывать ни того, какая именно информация нами получена, ни источников этой информации".

Однако Шмитц не собирался останавливаться на достигнутом, и следующим его шагом была публикация на собственном ресурсе послания, призывающего на борьбу с терроризмом и предлагающего собственные хакерские услуги. После нее электронный ящик Шмитца оказался завален многочисленными предложениями о помощи от хакеров со всего мира. Из вызвавшихся добровольцев была сформирована хакерская группа из 23 человек, которой Шмитц присвоил название "Молодые Интеллектуальные Хакеры Против Террора" ("Young Intelligent Hackers Against Terror"; между прочим, ее аббревиатура YIHAT созвучна исламскому термину "джихад", так часто упоминаемом в прессе в последние несколько лет). О своей новой команде Шмитц также не распространяется дальше того, что сам он не является ее активным деятелем, а лишь "представителем по связям с общественностью". "Я сам не занимаюсь хакингом, - пояснил Шмитц, - потому что это незаконно. Я должен держаться в стороне от любых подробностей, чтобы иметь возможность предложить им основу для коммуникации в их борьбе против террора в качестве объединенных хакеров всего мира".

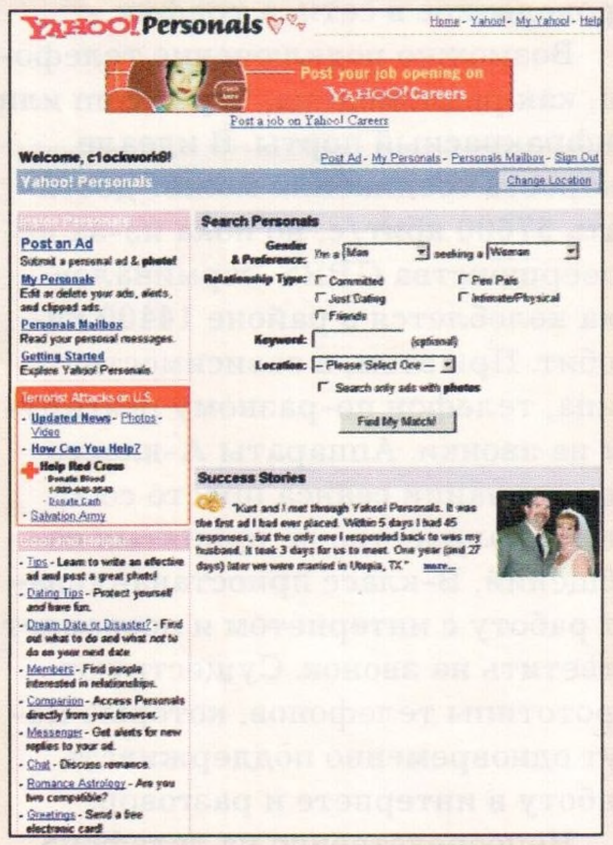
Большинство аналитиков во всей этой истории смущает лишь одно – сомнительная репутация Кима Шмитца, большого любителя нагнетать ореол таинственности вокруг своей фигуры и проводить в прессе шумные промо-акции.

Реорганизация сервисов Yahoo! упразднила бесплатную службу знакомств

После успешного четырехлетнего существования сервиса Personals.Yahoo.Com, представляющего собой обширную службу знакомств, компания Yahoo! объявила о своем намерении перевести его на платную основу. Поэтому с недавнего времени для месячного доступа к имеющейся базе зарегистрировавшихся пользователей необходимо внести плату в размере 19,99 доллара. Существует также и своя система скидок: для неограниченного доступа в течение трех следующих месяцев плата составляет $42,95, для доступа на год – $89,95 и бесплатный месяц в придачу. Однако для всех, желающих зарегистрироваться и пополнить базу в качестве искателя знакомств, сопутствующие услуги пока продолжают оставаться бесплатными.

Одним из нововведений можно считать услугу EnhancedAd, оценивающуюся в 4,95 доллара за объявление. Воспользовавшиеся ею получают возможность публикации нескольких фотографий взамен одной ранее дозволенной, несколько подобных опций и размещение объявления в первых блоках страницы.

Произошедшие события с сервисом знакомств лишь часть реорганизации деятельности компании. Yahoo! берет курс на получение прибыли не только с онлайновой рекламы, но и от своих разделов. По мнению представителей компании, сервис знакомств является наиболее многообещающей частью портала в плане прибылей, так как интерес



к нему сегодня продолжает расти.

Пища для умов любопытствующих

По заказу AOL компанией NOP Research Group среди жителей Великобритании был проведен опрос, во что одеты пользователи Интернет во время своих путешествий по сети . Результаты показали, что самой популярной одеждой среди английских интернетчиков являются обыденные футболки и джинсы.

Как оказалось, одежда английских пользователей разнится в зависимости от региона. Семьдесят процентов шотландцев во время блужданий по Глобальной Сети одеты в домашние пижамы, а двадцать семь процентов женщин из западных графств предпочитают приобщаться к Интернету в нижнем белье. Но более остальных отличились восемьдесят процентов жительниц Йоркшира, предпочитающих путешествовать в сети в совершенно голом виде.

Константин Подстрешный

GPRS-технология и игры

Сегодня раздел Internet мобильный. Стареньких и горячо любимый Ericsson T28s перекочевал в карман брюк, а место на поясе заняла пузатенькая Motorola Timeport. С ее помощью мне удалось познакомиться с технологией GPRS (General Packet Radio Service), которая позиционируется как новый шаг в развитии сотовых телефонов.

КТехнология GPRS построена на основе GSM, уже получила распространение в Германии и Великобритании. Основное отличие GPRS от той же GSM заключается в пакетной передаче данных, то есть информацию сжимает сам телефон и только потом уже передает ее на станцию, что значительно увеличивает скорость. Само собой, при этом считается не время, проведенное в сети, а трафик.

Возможно подключение телефона, как радиомодема, через com или инфракрасный порты. В идеале скорость соединения может достигать 57600 кбит/с, но пока из-за несовершенства GPRS-терминалов она колеблется в районе 14400 килобит. При этом, в зависимости от типа, телефон по-разному реагирует на звонки. Аппараты А-класса по окончании сеанса просто сообщают количество не принятых сообщений, В-класс приостанавливает работу с интернетом и позволяет ответить на звонок. Существуют прототипы телефонов, которые могут одновременно поддерживать работу в интернете и разговор.

Непосредственно на телефоне GPRS пока несет исключительно информационную нагрузку. Можно прочитать ленту новостей (по большей части, сообщения разбиты на несколько кусков текста); посмотреть прогноз погоды, узнать расписание поездов и о пробках на дорогах. Но нас, конечно, прежде всего, интересовали игры. Из списка развлечений, которыми может побаловать БИ ЛАЙН, больше половины – всевозможные тесты и виртуальные службы знакомств. GPRS-игр на сегодняшний день три, все разработанные нашей старой знакомой - компанией "Никита". Их характерными особенностями являются аскетичная графика и довольно медленные загрузки между экранами, иногда нового текста приходится ждать по полминуты. Хотя GPRS и предполагалось использовать для передачи MPEG4 на всевозможные PDA, графика на самом телефоне пока ограничивается лишь схематичными картинками.

"Пчелка"

Тамагочи оно и с GPRS тамогочи. Только вместо пушистого и глазастого японского зверька нам в питомцы достается весьма капризная и болтливая пчела (не иначе - дань насекомому, поселившемуся между буквами "И" и "Л" на логотипе Би Лайна). Живут телефонные пчелы около двух недель. Я растил свою полосатую тварь несколько дней, кормил ее тазами нектара и почему-то рыбьим жиром, а она мне в ответ слала Sms`ки. Забавное существо.

"Нашествие"

Совершенно панковский и очень простой квест. К сожалению, еще не появились игры, которые бы стали чем-то вроде продуктов Infocom двадцатилетней давности. Никакого текста набирать не приходится, все что нужно - выбрать один из вариантов поведения. Поначалу "Нашествие" раздражает небритыми шутками и глуповатой сюжетной линией. Главный герой едет в деревню проведать бабушку, за время игры он успевает обшарить чердак, подвал, кухню (на предмет спиртного), вдоволь погулять по селу. В общем, переделает кучу дел, вплоть до вызова нашествия Карлсонов, фальшиво распевающих шведские народные песни, но бабушку свою так и не встретит. Относился я к "Нашествию" более чем скептически, но, когда пришлось защищать Красную площадь от налета свирепых Карлсонов с помощью стаи кенгуру и кактусов, мое сердце растаяло.

"Путь к себе"

Пожалуй, единственная из программ, которая, пусть и с некоторой натяжкой, может считаться настоящей игрой. Больше всего похоже на одну из тех бесчисленных книг-игр, которыми в начале 90-х были заполнены газетные лотки. Главный

герой, страдающий полной амнезией, бежит из темницы. Добраться ему нужно до собственного замка, а заодно вспомнить, кто он и почему оказался за решеткой. Авторы немного увлекались резкими сюжетными поворотами (смерть ждет героя как наказание за большинство неправильных действий). Присутствует некоторое подобие ролевых параметров – сила и жизнь, которые изменяются по ходу игры. Плюс примитивный инвентарь и деньги. Купил лодку – сможешь плыть по реке, то есть допустят до новой сюжетной линии; не купил – отправляйся в лес к разбойникам. Простенько, но достаточно интересно. Есть довольно развитая линия путешествия и несколько вариантов прохождения.

На будущее

Перспектива обзавестись сотовым и - по совместительству - радиомодемом не может не радовать. При разумном тарифе достаточно будет ноутбука или электронной записной книжки, чтобы иметь доступ к сети. Проблемы проверки электронной почты при поездке за город отпадут сами собой.

Что же касается применения GPRS непосредственно на самих телефонах, то тут картина менее радужная. К сожалению, железо не успевает за сегодняшними технологиями - все еще слишком медленно. То ли сказывается новизна сети, то ли GPRS-терминалы все такие неспешные, но короткий “Путь к себе” я проходил на протяжении двух вечеров исключительно из-за времени загрузки. Если рассматривать перспективы, которые может принести GPRS-игры, то тут возможны самые разнообразные варианты от второго рождения классических текстовых квестов до многопользовательских MUD`ов. Главное, чтобы сотовыми телефонами обзавелась соответствующая аудитория.

Тестирование было проведено на телефоне, предоставленном БИ ЛАЙН

ПРОГРАММА ДЛЯ СОЗДАНИЯ 3D ИГР
и не только...
www.darkbasic.ru
DarkBASIC
ОТ ИДЕИ ДО ИГРЫ - ОДИН ШАГ!
#INCLUDE ЖЕЛАНИЕ ();
FUNCTION DarkBASIC™ ();
DarkBASIC™ - это уникальная среда программирования для создания полноценных игр в 2D и 3D, демонстрационных проектов, презентаций, анимаций, слайд-шоу и даже бизнес-приложений с использованием языка программирования BASIC, доступного каждому современному школьнику.
Sync on;
REM * - *
REM DarkBASIC™ - это реальная возможность овладеть секретами создания
REM профессиональных программ.
REM * - *
LOAD OBJECT (3D)
If I WANT (
Даже если Вы никогда не программировали ранее, вам достаточно ознакомиться с руководством к этой программе, и от идеи до реализации вашего проекта не пройдет и часа! Встроенная система помощи и подробные уроки по созданию трехмерных игр построены таким образом, что пользователь постепенно осваивает основы программирования, легко и интуитивно разбирая более сотни учебных примеров.)
then MAKE GAME!
else SUXXX
DarkBASIC™ - это мощные возможности DirectX и легкость программирования на языке BASIC, оптимально как для начинающего, так и для опытного пользователя.
ENDFUNCTION
• ПОДДЕРЖКА БОЛЕЕ 650 КОМАНД
• 50 ДЕМО-ВЕРСИЙ ИГР С ИСХОДНЫМИ КОДАМИ
• 25 ПОДРОБНЫХ УРОКОВ
• БОЛЕЕ 600 ТЕКСТУР
• БОЛЕЕ 120 ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ
• БОЛЕЕ 900 3D МОДЕЛЕЙ
• ВИДЕО-ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ ИГР
ЖАНРЫ:
FPS
СИМУЛЯТОРЫ
ГОНКИ
RTS
АРКАДЫ
RPG
СПОРТИВНЫЕ
ACTION/STRATEGY
ЛОГИЧЕСКИЕ
КВЕСТЫ...
Внимание, конкурс!
Объявляется конкурс среди зарегистрированных пользователей на создание лучшей игры. Среди призов - новейшие видео и аудио-карты, лазерный принтер и даже поездка к разработчикам Max Payne!
CREATIVE
hp invent
МедиаХауз
Дилерский отдел, заказ дисков почтой:
(095) 931-9269
Интернет-сайт: www.mediahouse.ru

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey

PART IV: DRAGON COURT

Впервые я наткнулся на Dragon Court еще в 1997 году, толком в ней не разобрался и вскоре забросил. Повторно я начал играть в начале прошедшего лета и довольно скоро пожалел об упущенном времени. Игрушка по-своему уникальна - это массированная онлайновая ролевушка, в которой игроки никогда не видят друг дружку. При этом в самом многочисленном клане Titan числится ***три с половиной тысячи*** *бойцов.*

Разработчик	Fred's Friends, Inc
Издатель	Fred's Friends, Inc
Официальный сайт игры	http://wild.ffiends.com/DCourt/Game.stm
Требуется	Браузер с Java Virtual Machine (Internet Explorer 4+ или Netscape Navigator 4+)

Для игры в Dragon Court не придется ничего инсталлировать, достаточно располагать не самым старым браузером, поддерживающем JavaScript. Начинается она с создания персонажа с помощью менюшек, доступ к которым открывается на основной страничке игры. По указанному вами e-mail высылается пассворд, который позже можно будет заменить на более удобоваримый. Для этого на той же основной страничке предусмотрена специальная утилита.

Игра проходит в пошаговом режиме, в зависимости от крутизны персонажа движок определяет ему некоторое количество условных "квестов". Не в классическом смысле этого слова, а в качестве своеобразных расходных единиц. Захотели пойти в лес - один квест израсходован, повстречались с монстром - еще один. И так далее, пока не израсходуете суточную дозу. По времени у новичка на всю игру уйдет минут десять-пятнадцать, да и то большая часть этой четверти часа будет проведена за ознакомлением с интерфейсом игровых фишек. Как только квесты выбраны - можно укладывать героя спать (если он жив, конечно) и начинать строит планы на завтра.

Основная страничка игры

Количество квестов напрямую зависит от уровня вашего подопечного. Уровни присваиваются при наборе определенного объема экспы. Сначала процесс идет быстренько, но уже уровня с пятнадцатого начинаешь потеть по-настоящему.

Что удивительно, в столь аддиктивной игрушке совсем немного локаций, для их перечисления вполне хватит пальцев левой и правой руки и левой и правой ноги. Каждой локации (поле, лес, горы, подземелье, Hie Brasil и т.п.) соответствует уникальный набор монстров. Очень важно правильно оценить свои силенки и не выпендриваться. Все ваши достижения будут учтены, в соответствии с ними вы займете определенную позицию в местном ладдере. Еще месяц назад Сотник толкался на ступеньках со смешным показателем 30000+, а сегодня по параметру славы он завис в пределах трех тысяч. Мелочь, а приятно. Тем более, что граф еще так молод - ему всего-то 92 годика стукнуло.

Во время каждого сеанса игры возраст персонажа увеличивается на единичку. И так до 1000, сверх этого числа народ уже не старится. Иногда в добыче попадаются эликсиры молодости, с помощью которых можно скостить аж целые сутки. Хе-хе.

Статсы и гатсы

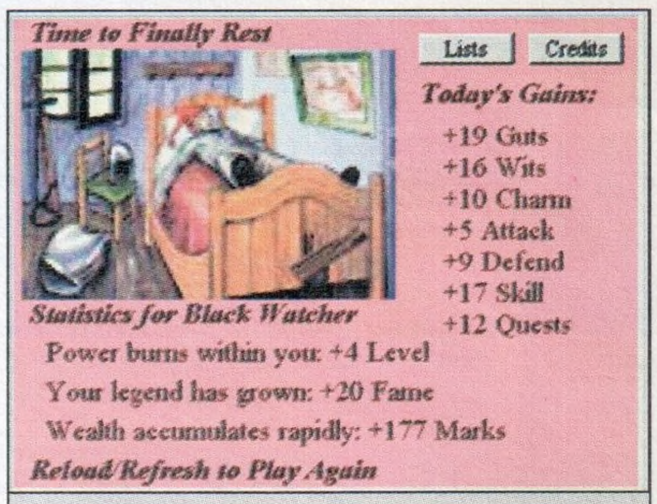
Уже при генерации персонажа определитесь, куда его поведет по жизни дальше - магическими тропами или хакослешевой дорогой воина. Хотя, по большому счету, эти дорожки во многом идут параллельно.

Основные характеристики персонажа в DC:

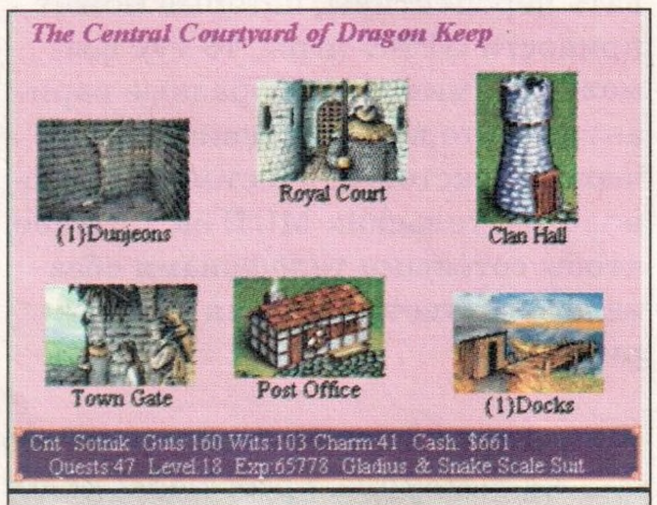
- Guts (силенки то бишь);
- Wits (соображалка и сопротивляемость магическим и прочим нематериальным атакам);
- Charm (обаяние и привлекательность, в т.ч. сексуальная);
- Attack (сила атаки);
- Defend (защита);
- Skills (умения);
- Quests (количество квестов).

Сгенерились? Вперед, в пампасы близ городской стены. За первый день можно вырасти до четвертого уровня. Мой, сегодня созданный, маг Black Watcher добился именно таких результатов, прибавив к исходным 27 квестам еще аж 12. Нападайте на крысок, мелких воришек, пиксей. Но не трогайте отдыхающих магов и уклоняйтесь от стычек с более серьезными противниками. Пока ваши мозги недоразвиты (показатель Wits низкий - маги вас запросто загипнотизируют). Лучше помогайте им, ведь именно такой вариант предлагает вам игровой интерфейс, а в том случае, если ваша помощь оказалась недооцененной, - уносите ноги.

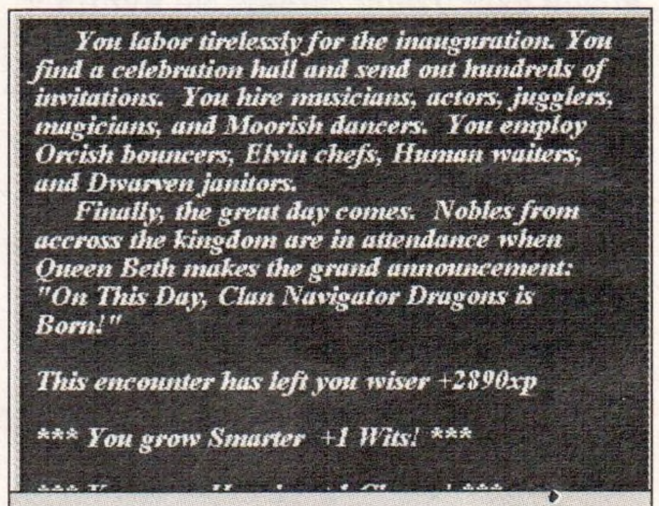
Погибать в DC столь же неприятно, как и в любой другой игре. Как



Мой однодневный чар Black Watcher отдыхает после ратных трудов



Королева вняла моим просьбам - Сотник стал графом

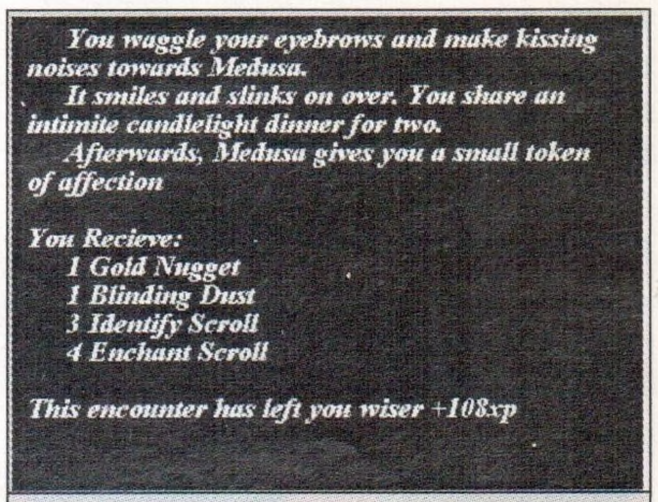


Рождение клана Navigator Dragons

Экран генерации персонажа, все весьма просто

По прославленности Сотник уже на 2663 месте

А свежеиспеченный клан - на 589



Первое удачное соблазнение медузы

правило, при этом персонаж лишается части предметов из инвентори (а иногда - и всех), а также терпит убытки его слава - Fame. В довершение неприятностей у вас могут еще и отнять часть оставшихся на текущий день квестов.

По мере вашего роста будет открываться доступ к новым локациям. Как почувствуете существенное превосходство - отправляйтесь дальше.

В локации Forest вы обнаружите гильдию и магазин оружейника. Сначала местные цены вам покажутся явно завышенными, но ведь и с водящихся в этом регионе монстров можно настричь значительно больше капусты. Впрочем, особой надобности затариваться в местном магазине нет: самые крутые предметы не продаются, а добываются. Закупочные цены на все на свете также выше в городе.

В гильдии вы сможете пройти обучение специальным навыкам: для воина это берсеркерство, для мага - гипноз, для торговца (есть и такая стезя) - облапошивание. С каждым новым уровнем вы сможете получать одну из этих дополнительных атак. При этом характер вашей специализации неизбежно скажется на основных статистиках: маги становятся умнее и слабее, а воины - сильнее и тупее.

Впрочем, ваши статистики подвержены постоянному росту, и эта особенность нивелирует со временем их изменение в ходе гильдийского обучения.

Не стоит также сбрасывать со счетов возможности изменять некоторые параметры персонажа с помощью магического снаряжения. Атака, защита, скиллы наворачиваются очень прилично при продуманной и "подогнанной" экипировке. Под подгонкой я имею в виду повышение свойств предметов с помощью применения специальных свитков с заклинаниями: Enchantment, Bless, Flame.

Чем выше показатель Skills персонажа, тем проще ему будет уворачиваться от удара противника. У самых прокачанных регентов этот параметр застыл на отметке 5К, т.е. пять тысяч. Чувствуете, какой простор для роста? Правда, возраст у этих же регентов соответствующий - 1К.

В затерянном в горной локации магазине магических шмоток один скролл Enchantment стоит 5 тысяч монет (при "рождении" персонажу дается 25). Довольно часто такие свитки попадаются среди трофеев, оставшихся после убиения морских медуз или горных вивернов. Если его скастовать на нужный предмет - существует определенная вероятность (у Сотника - фифти-фифти) повысить скилл, связанный с этим предметом на единичку. У некоторых вещей с самого начала имеется высокий скилловый атрибут, у обувки sea slippers, например, он доходит до 34 и больше.

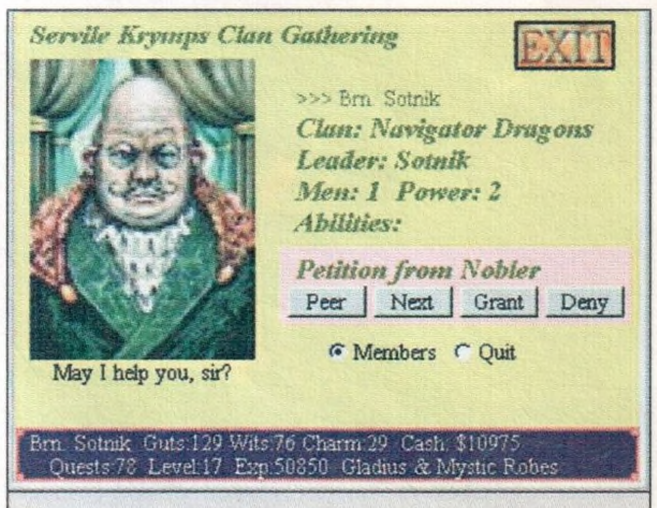
Замок

Если вы в процессе генерации выбрали знатное происхождение - доступ в замок вам будет предоставлен автоматически. Ежели нет - придется его купить или каждый раз драться с местными стражниками (довольно прокачанными "монстрами"). А получить доступ сюда стоит определенно.

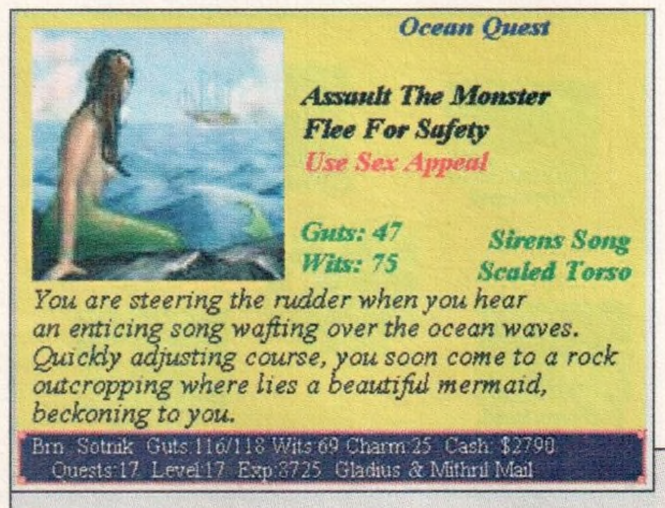
Во-первых, здесь расположен почтовый офис, в котором можно отсылать и получать посылки от других игроков. Для этого достаточно указать имя получателя (все имена в игре уникальны) и оплатить вес: чем больше насуете, тем больше будет стоить удовольствие. Иногда почтовая служба дает досадный сбой, в этом случае посылка и денежки тю-тю.

Во-вторых, в замке расположен королевский двор. Именно королеве подаются петиции о присвоении дворянских званий. Обходится это удовольствие в несколько квестов и довольно крупную денежную сумму. Поначалу над вашими просьбами будут высокомерно посмеиваться, но по мере накопления "петиционных" сумм отказы будут поступать во все более вежливой форме. В такие моменты вам нужно потусоваться среди местной знати - поиграть в карты, порассказывать о ваших подвигах, поболтать о том о сем. На все эти действия также расходуются квесты, да и проиграться можно (не нужно во время подобных тусовок держать в кошельке крупные суммы). В процессе вы обзаведетесь парой-тройкой новых друзей, после чего вам прямо намекнут, что королеве приспичило с вами поговорить. Это означает, что следующая ваша просьба о титуле будет удовлетворена.

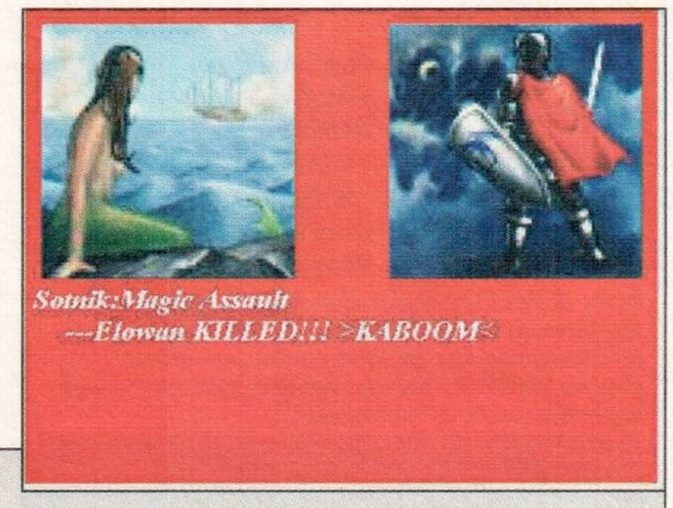
В-третьих, именно в замке находится клановый зал. Именно здесь можно создать собственный клан, а также управлять главными клановыми делами - приемом в члены клана или, наоборот, отказом в подобной милости. Правда, прежде чем вам



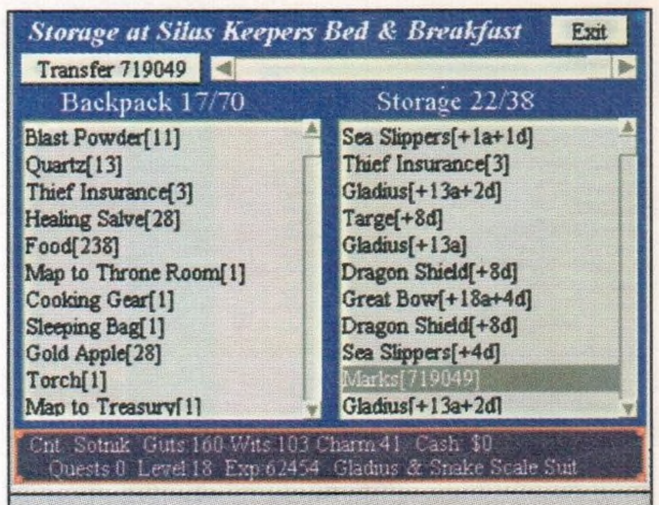
Экран управления кланом



Попытка соблазнения русалки...



... закончилась применением пороха



Складские запасы

разрешат основать клан, придется слегка поиграть и накопить нужное для этого действия количество квестов.

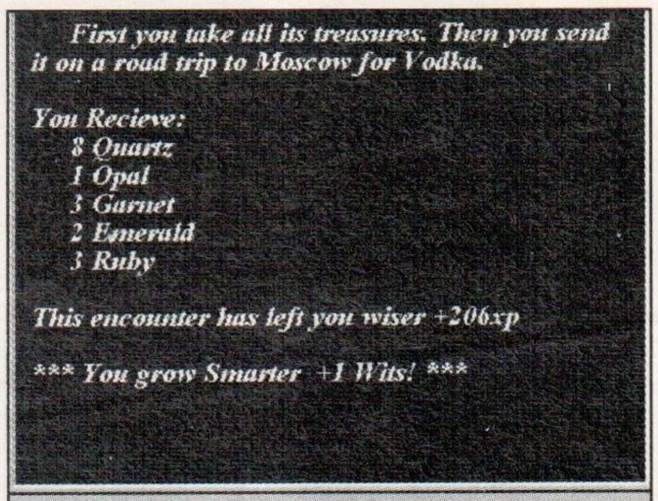
В-четвертых, из замка открывается доступ к пристани, которая является своего рода порталом для попадания в локации Hie Brasil и Shangala. Правда, сначала вам нужно разжиться соответствующими картами - Rutter'ами. Найти их можно на великанах в горной локации или здесь же - на монстрах, встречающихся на пристани.

В-пятых, в замке имеется лаз в подземелье, в котором обитает еще один комплект монстров, рассчитанных на не самого слабого игрока.

Одиссея одиночки

В настоящее время граф (Count) Sotnik является главой клана Navigator Dragons. Нас пока мало, но мы в тельняшках. Достигнув 18 уровня (Quests - 81, Guts - 160, Wits - 103, Charm - 41), Сотник достаточно уверенно чувствует себя в схватках с монстрами Hie Brasil. Даже медуз удается соблазнять... А вот попытки погулять по Shangala закончились довольно плачевно, несколько встреч с самураями, тамошними колдунами и пандами однозначно продемонстрировали мне, что не дорос пока я до таких противников. Ведь самураи иногда в ходе первой же атаки сносят до 200 с гаком хитпоинтов. Посему, пока буду вести осторожный набор экспы и статсов.

В качестве оружия применяю гладиус (+14 attack, +5 defence, +16 skills, flames, bless, lucky), прикрываюсь щитом Dragon Shield (+8 defence, +7 skill, flames, bless), на теле - доспехи Snake Scale Suit (+1 attack, +13 defence, +35 skills, glows, flames, bless), на ногах - Asaura (+5 defence, +34 skills), голо-



Как видите, загипнотизированный монстр был отправлен в Москву за водкой

вной убор - Miner's Cap (+7 defence, glows, bless).

Из всего этого набора со временем не останется ничего, в Shangala можно будет разжиться шмотками покруче. И все же я пока не жадничаю и при

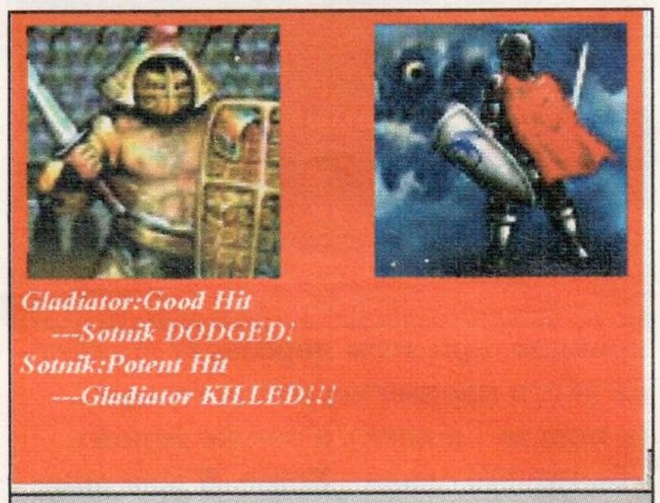
Гладиатор, квест Hie Brasil

каждой возможности кастую на самые ценные предметы очередные скроллы Enchntment.

Восемь десятков квестов удерживают меня в DC ежедневно порядка 20-30 минут. Пока повоюешь, пока добычу разберешь (идентификация, продажа, складирование в таверне для соклановцев и для использования во время грядущих подвигов).

В перспективе - дальнейшее развитие персонажа и клана. Ведь при росте численного и качественного состава клана появляется возможность выбора специального кланового умения (их около трех десятков, связаны они со всевозможными игровыми бонусами).

Сотнику предстоит дальнейший рост во дворянстве, а также ежедневная прокачка статистик. После полного освоения Shangala и изучения специальной самурайской дисциплины Ieatsu есть намерение отправиться в горную локацию, в пещеру драконов, предварительно навесив на себя до-



Одним ударом

спехи Koutetsu и вооружившись Masamune (экипированные предметы остаются с персонажем в случае гибели последнего, хотя есть в игрушке огромные земляные черви, которые так и норовят сжевать чего-нибудь из используемого снаряжения).

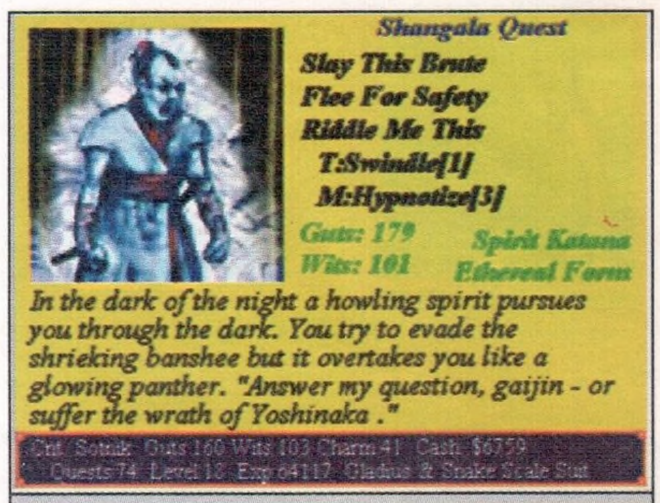
По имеющейся теоретической информации есть два способа сражаться с последними: с применением женьшеня (почти читовый метод) и по-честному, с обменом ударами, лечением и т.д. Женьшеневый вариант заключается в том, что предварительный прием этого корешка приводит к тому, что персонаж может во время ближайшего раунда схватки применить множество умений. Например, воспользоваться зарядами пороха. Это все равно, что выстрелить в дракона парой батарей орудий. И если крылато-чешуйчатый не сумеет увернуться, то ему капут.

Что касается честного способа, то, помню, при первой встрече с драконом я сразу же бросился наутек. И игрушка чрезвычайно высоко оценила мою мудрость и проворность. Я тогда огреб и повышение Wits, и почти полторы тысячи поинтов экспы (для сравнения, приблизительно столько же можно получить, завалив пятерых гладиаторов из Hie Brasil).

А ты записался в Navigator Dragons!?

Ежели отважитесь - не стесняйтесь. Чем сможем - поможем, если не крутыми шмотками, то деньгами. А там, глядишь, появится Dragon Court II, а у нас уже сплоченный коллектив.

Сотнику же предстоит подыскать для очередной дозы приключений новое место во Всемирной Паутине. Судьба у него такая.



Завывающий дух из Шангалы

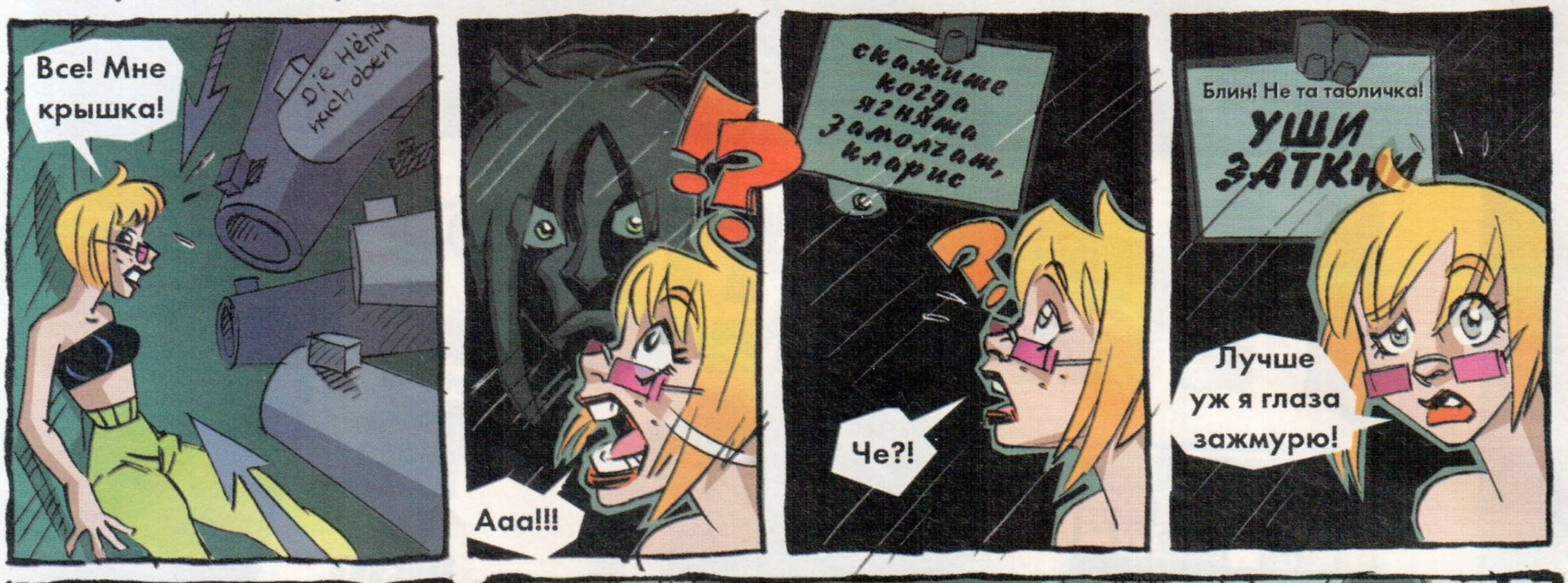
В полях, локация для начинающих

В лесах

Z-ZONE

Редакция Навигатора Игрового Мира
пристально следит за изменениями
на рынке электронных развлечений.
Проведя тщательное исследование,
отметив основные тенденции
противостояния PC и приставок,
мы спланировали дальнейшее развитие НИМа,
как независимого издания пишущего
о компьютерных играх.
Так будет выглядеть журнал через год.

СЕКС, НАСИЛИЕ, РОК-Н-РОЛЛ ЧАСТЬ 2



Прибить? Это можно!

Не ссорьтесь, мальчики. Насилие - это не выход.

Вот, смотри.

Эй, ребята! Не хотите развлечься ?

Эй, крошка!

Эй! Это она мне!

Нет! Мне!

Куда прешь ?!!

Я иду к тебе!

А ну, отвали от нее!

Ты кому это сказал?!!

Я просто хотела занять их.

А вы бы убежали.

И так сой-дет.

Через час.

Ты на этом собиралась уходить от погони?

Зато он бесшумный и экологически чистый!

Колеса маленькие! Без шипов! Плохие!

Не нравится, сидели бы в лаборатории!

Не ссорьтесь, ребята!

Мне кажется, мы станем хорошими друзьями!

А! Зат-кнись !

Конец

Автор: Д. А. Кузьмичёв Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы

СИНДРОМ ПРОГИКА

Новую стратегическую игру “Империя XII” рекламировали уже давно. Моя новая биосистема “MBI-683” ее тянула по всем параметрам, значит, можно было покупать.

Добравшись до местного инкубатора игр, я быстро отыскал нужный мне отдел. С глянцевой обертки игры на меня смотрел улыбающийся светло-розовый зверек прогик, который и содержал в своем крошечном мозгу все загогулины реальности новой игры, по крайней мере, должен был содержать. Последние десять лет мода на прогиков приобрела тотальный размах и все игровые системы уже давно были заточены под живых носителей информации.

Реклама на коробке вещала: “...наши прогики нового поколения неприхотливы, легки в общении и дружелюбны. Процесс загрузки игры пройдет для вас как прекрасный праздник...”

Более не раздумывая, я купил игру и через несколько минут был дома.

В центре игровой комнаты возвышался белый куб игровой системы, от которого отходил только один провод, оканчивающийся контактным браслетом. Тут же вальяжно раскинулось кожаное кресло и прямо на полу стояла пачка сахару с надписью “Патчи”.

Я плюхнулся в кресло, надел браслет и принялся распечатывать коробку.

Кое-как отколупав ногтями крышку, я увидел Его.

Из коробки на меня сердито смотрел зверек, отчасти напоминающий хомяка, но, вместо обещанного в рекламе “нежно-розового оттенка шерстки”, он был покрыт буроватой свалявшейся шерстью с пятнами неопределенного цвета.

- Привет, - сказал я, чуть прибалдев.

- Хай! - мрачно ответил прогик.

- А чего это ты такой серый?

- А тебе не по барабану, шеф?

Мне было далеко не “по барабану”, но я смолчал.

- Давай, шеф, подключай меня уже, - хмуро пробормотал прогик и полез из коробки мне на колени.

Я привычным движением отодвинул панель “MBI-683”, откинул крышку одного из ящичков с буквой “D” и двумя пальцами посадил туда новенького. Ящичек сам собой с тихим шелестом втянулся внутрь корпуса системы, и все стихло.

- Виня! - громко позвал я своего системного прогика. - Установи новенького.

Виня - сиреневый зверек с большими глазищами - жил у меня безвылазно в ящике “С”. Был он ленив, глючноват и плохо ладил с другими прогиками, а порою и меня доводил до бешенства своей привередливостью. Вот и сейчас Виня нехотя вылез из своего гнезда, протер лапами глаза, зевнул и горестно спросил:

- Чего надо?

- Установи новенького.

- Чего это? В смысле, кто?

- Игра! - гордо ответил я. - “Империя XII”.

- Где? - снова спросил Виня, чуть заинтересовавшись. - Не вижу!

- Тоже мне Станиславский - “не вижу”, “не верю”, вот он в “D” сидит.

- Угу.

Виня вновь попытался уснуть, но я потыкал в него карандашом, дал морковку, и бедолаге пришлось работать.

- Все, шеф, установил, кажется. Можешь играть.

Включив браслет, я закрыл глаза и приготовился погрузиться в прекрасный виртуальный мир, выращенный в мозгу нового прогика. Но чернота перед глазами никак не рассеивалась. Открыл глаза. Ящичек “D” был открыт, а сам новенький высовывался из него и задумчиво на меня пялился.

- Чего тебе?

- Места мало, - равнодушно ответил прогик.

“Вот дьявол, - подумал я, - какие нынче здоровенные игры пошли”.

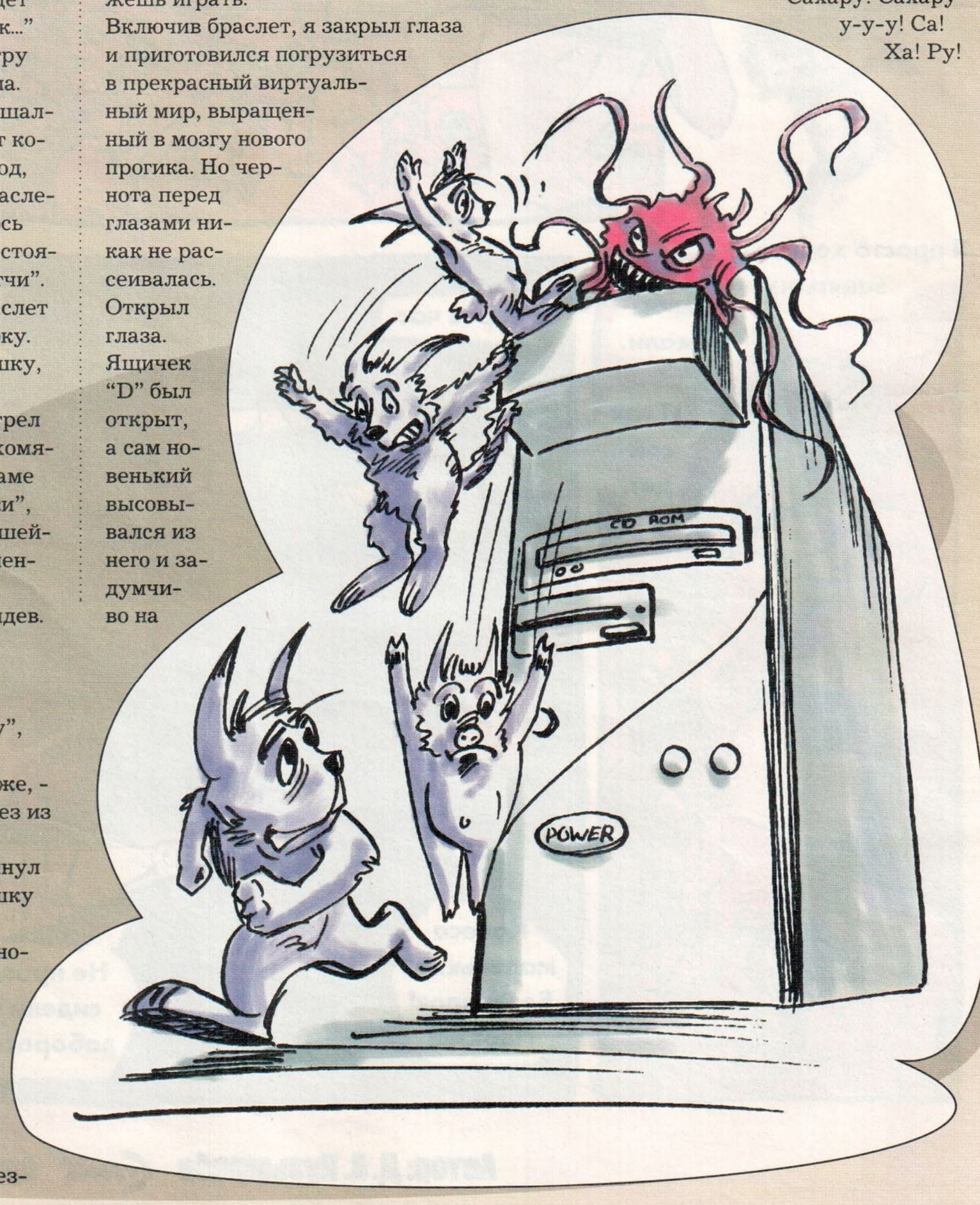
Пришлось вытаскивать из ящика уже жившего там синего прогика “Heroes of M&M VI”. “Герой” обиженно сопел, но молчал, пока я укладывал его в родную коробку.

- Теперь нормально? - спросил я новенького.

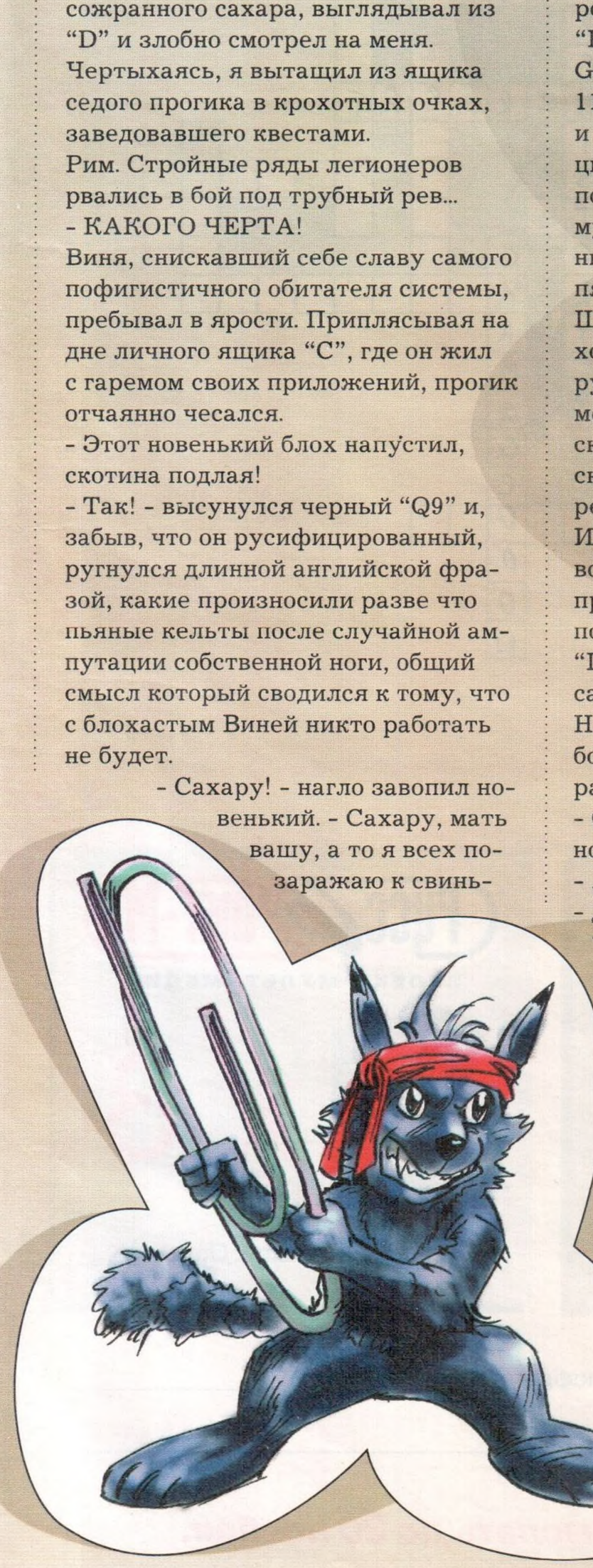
- Там видно будет, - неопределенно ответил тот и нырнул в недра “D”.

Я снова начал погружаться в игру. Уже видел себя центурионом, ведущим своих легионеров на застывших в беспорядке варваров. Уже явственно различал в своей правой руке сверкающий гладиус...

- Сахару! Сахару-у-у-у! Са! Ха! Ру!



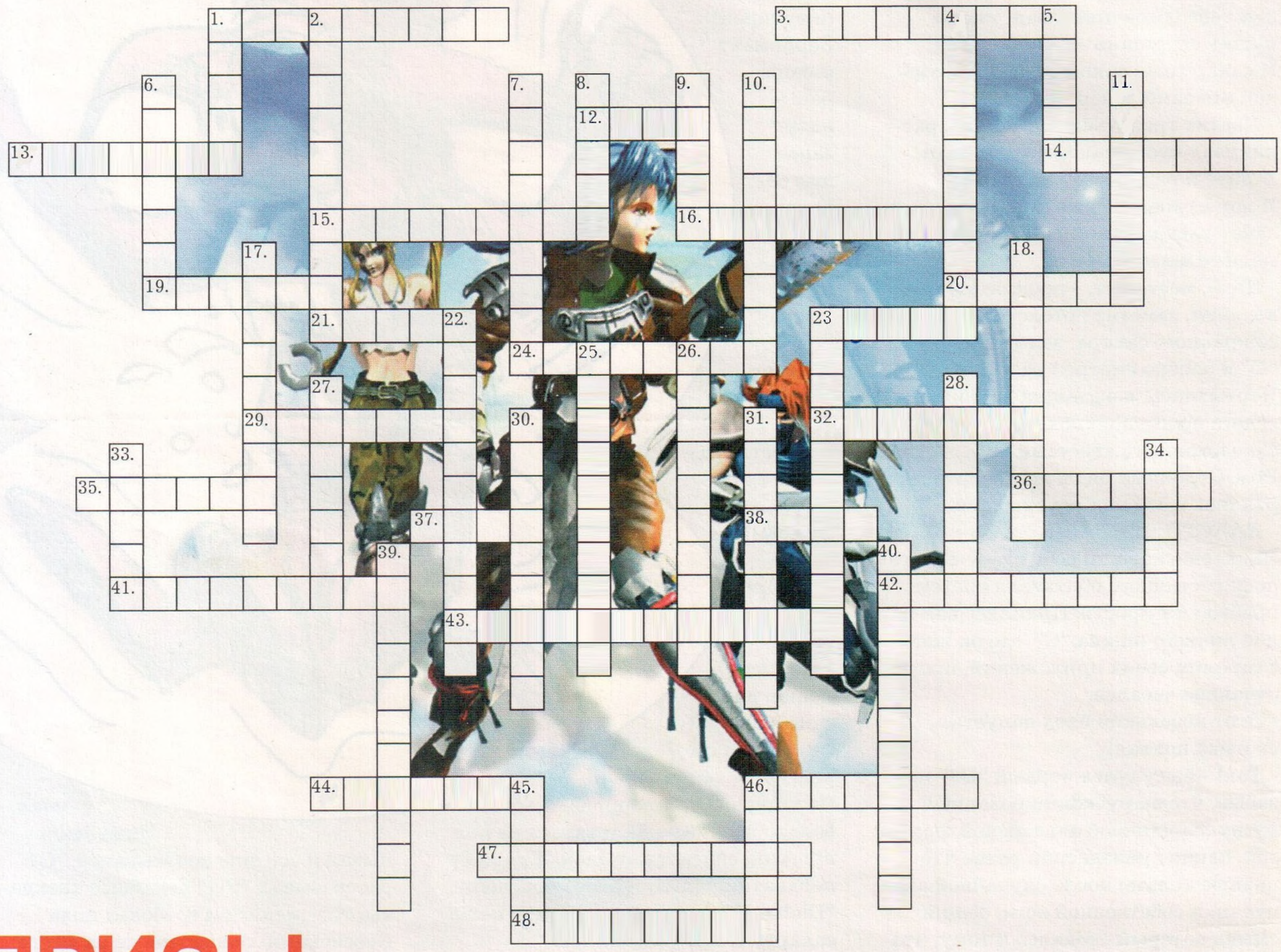
Новенький, едва не вываливаясь из ящика, вопил во всю глотку.
Проснулся Виня:
- И мне сахару! Я тут главный!
- Да заткнитесь вы, дайте поспать! - донеслось из ящика "E", где у меня жили самые агрессивные игры.
Из "E" показался иссиня-черный "Quake-9"с банданой на голове:
- Шеф, да пошли они все! Айда к нам, оттянешься по полной. Я таких тебе ботов придумал, такую пушку сварганил - закачаешься! И сахар тоже захвати, нечего добро на... это самое... переводить.
- Хватит трепаться! - заорал я, распихивая куски сахара по ящикам. - Жрите и работайте уже, гады!
И вот я снова в Риме. Пламенеющий закат раскрасил огненными бликами медные шлемы моих...
- Шеф, места нет, - проклятый новенький, заметно потолстевший от сожранного сахара, выглядывал из "D" и злобно смотрел на меня.
Чертыхаясь, я вытащил из ящика седого прогика в крохотных очках, заведовавшего квестами.
Рим. Стройные ряды легионеров рвались в бой под трубный рев...
- КАКОГО ЧЕРТА!
Виня, снискавший себе славу самого пофигистичного обитателя системы, пребывал в ярости. Приплясывая на дне личного ящика "C", где он жил с гаремом своих приложений, прогик отчаянно чесался.
- Этот новенький блох напустил, скотина подлая!
- Так! - высунулся черный "Q9" и, забыв, что он русифицированный, ругнулся длинной английской фразой, какие произносили разве что пьяные кельты после случайной ампутации собственной ноги, общий смысл который сводился к тому, что с блохастым Виней никто работать не будет.
- Сахару! - нагло завопил новенький. - Сахару, мать вашу, а то я всех позаражаю к свиньям!



- Виня, удаляй этого урода к черту! - заорал я.
- Вылечи меня сперва! - вопил бедный системщик, ни на секунду не прекращая чесаться всеми четырьмя лапами.
- Дойчен зольдатен нихт капитулирен! Зерлимахт шпацыран! - вдруг завопил обделенный вниманием и сахаром "Panzer General-11", и шерсть его - цвета хаки - пошла камуфляжными пятнами.
Шутеры хором ругались, мешая русские и английские слова с корейскими падежами.
Из ящика "D" самопроизвольно начали вываливаться на пол прогики, спасаясь от блох. Я на лету подхватил перепуганного красного "Diablo V", сунул его в карман и дал сахару, чтобы успокоился.
Новичок рос на глазах, заполняя собою весь ящик, кажется, кроме сахара, он начал жрать и своих коллег.
- Сахару! - хрипло орал проклятый новенький.
- А-а-а-а! - вопили все остальные.
- Да ***** всех ******* на ****** ! - пел "Q9", грозно размахивая стыренной скрепкой, как шотганом.
- Помогите! - надрывался Виня. - Каспер!
Суматошно скачущий из ящика в ящик зубастый антивирус Каспер недобро косился на меня и кричал:
- Он пиратский! Пиратский! Весь ящик своей тушей забьет!
- Каспер, родной! - умолял я, - Фас его, фас!
Вся система ходила ходуном.
Лишь через полчаса все пришло в норму. Новичок, оставив после себя горы зловонных выделений, был вытащен из "D". Умаявшийся Каспер спал, Виня всхлипывал и все еще почесывался. "Q9" рассказывал "PG" похабные анекдоты, тот смеялся и требовал пива с сосисками. Водворенные на место (предварительно отмытое) "Герой" и "Дьябла" шепотом делились переживаниями, остальные молча негодовали. Всем пришлось раздать сахару.
Похудевший Новенький, которого я держал на весу за загривок двумя пальцами, отчаянно царапался, кусался и так грязно ругался, что даже видавший виды "Q9" притих и покраснел.
- Ну ладно, замолчи - грозно сказал я грязно-серому чертенку.
- Волки позорные! Геймера поганые! Ламье недоделанное! - орал "новичок".
- Кис, кис, кис! - негромко позвал я.
Все, кто был в комнате, мгновенно стихли и попрятались по ящикам, плотно в них закрывшись изнутри.
На зов из соседней комнаты немедленно появилась кошка. Она плотоядно облизывалась, с большим аппетитом посматривая на мою неудачную покупку.

Кроссворд

*Кроссворд составлен на английском языке



ПРИЗЫ

Меня зовут:_____ Мой телефон:_____

Мой почтовый индекс и адрес:_____

P.S. Пожалуйста пишите адрес разборчиво! Выслать до 30 ноября.

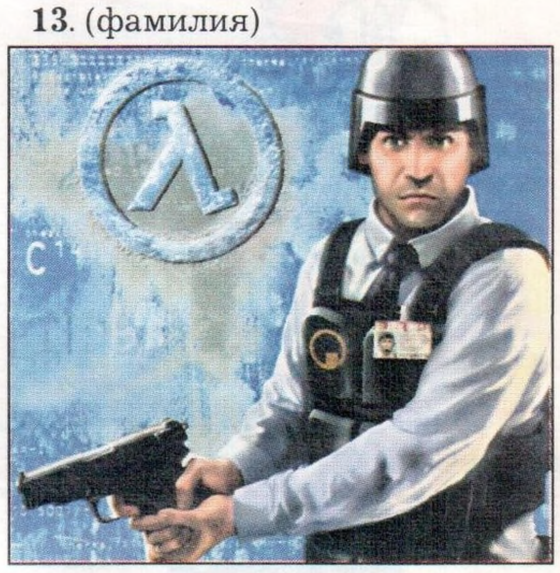
По горизонтали:

1. Издатель таких замечательных игр, как Drakan и Lemmings

3.

12. Планета Арракис

13. (фамилия)

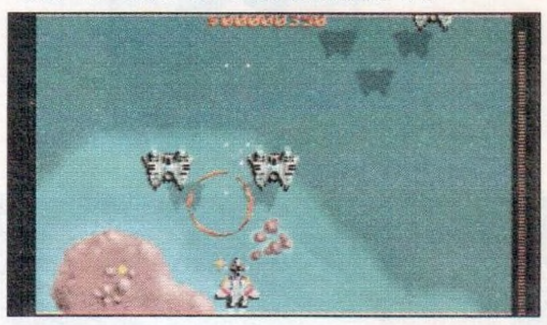


14. ... "Fox" Guzzman

15. Японское название Resident Evil

16. Age of Empires, Age of Empires II, Age of ...

19. ..: Call of the Shadows



20. (фамилия)

21.

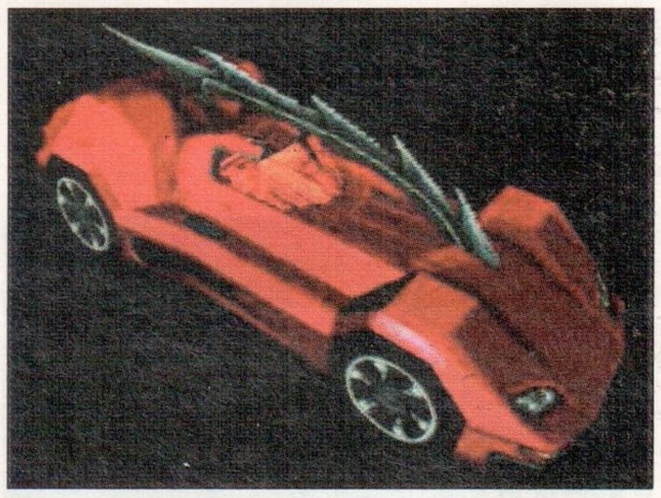
23. Вдовец, борющийся с наркомафией, обладатель окровавленной бейсбольной биты (фамилия)

24. (название игры)

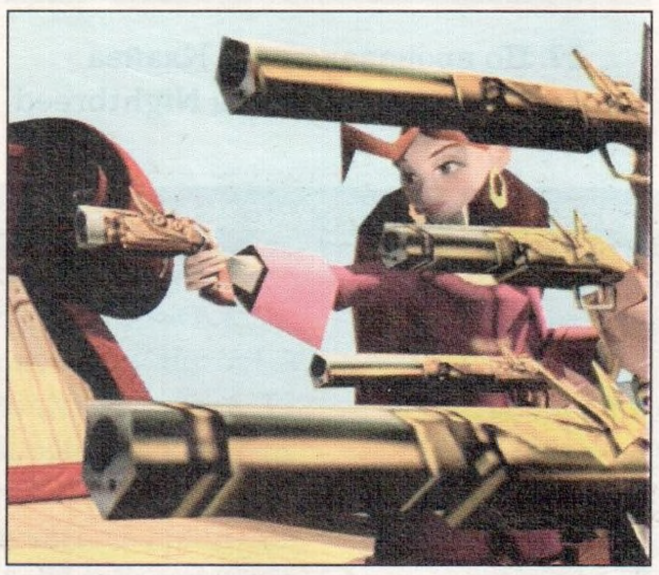
29. ...: Life of Crime

32. Фамилия писателя, в голове которого родились черви, способные проглотить танк

35. (фамилия владельца машины)



36. (имя)

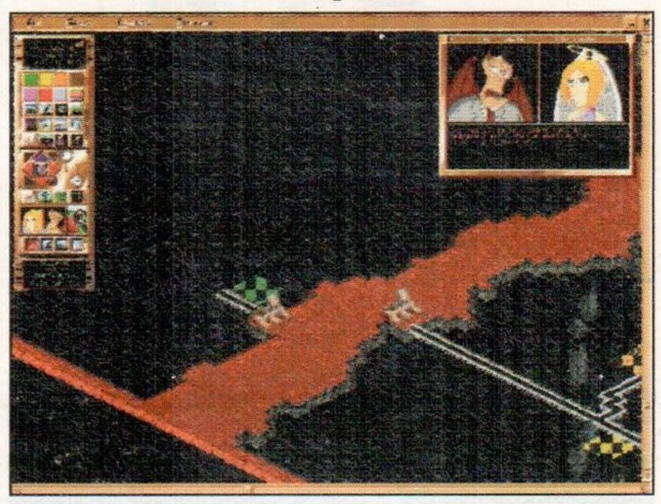


37. Кровь на языке культиста Кабала (Blood)

38. (название игры)

41. В первом Diablo это были шипастые собаковидные демоны, во втором – один из видов Vulture Demon

42. (название игры)



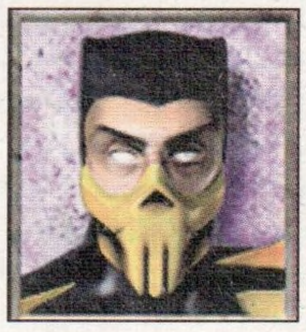
43. Хоть и Diablo, но автомобиль

44. (имя)

46. Родная планета Атридесов

47. Компания, создавшая Prince of Persia

48.



CROSSWORD

По вертикали:

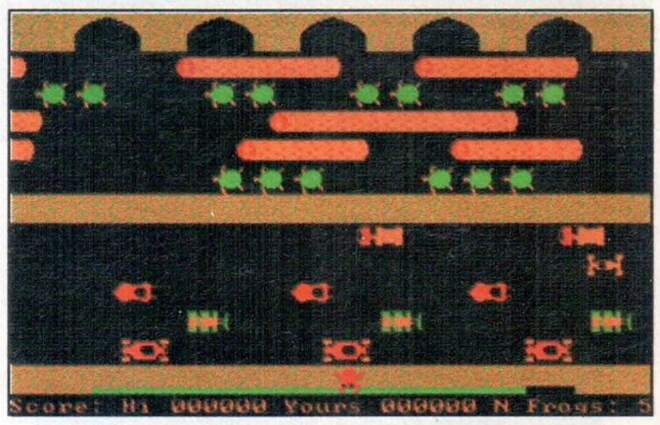
1. Лекарь в Diablo

2. Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Colonization, Sid Meier's Civilization, Sid Meier's Civilization 2, Sid Meier's CivNet, Sid Meier's Alien Crossfire, Sid Meier's Covert Action, Sid Meier's Alpha Centauri, Sid Meier's ...

4. X-COM: UFO Defense, X-COM: Terror from the Deep, X-COM: ...

5.

6. (название игры)

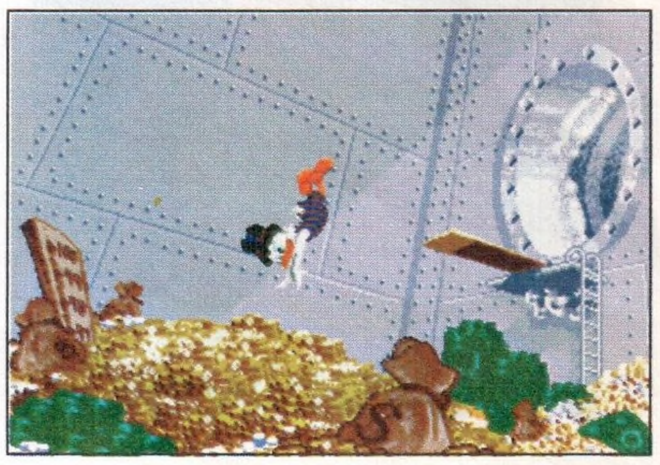


7. Создатели Metal Mutant

8. Бессмертие в Doom

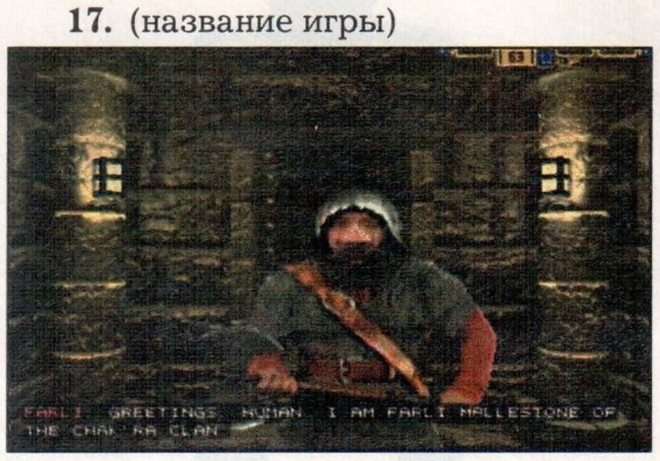
9. Оригинальное название Codename: Outbreak

10. ...: The Quest For Gold



11.

17. (название игры)



18. Wing Commander (1990), Wing Commander: Secret Missions 1-2 (1990), Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi (1991), Wing Commander Academy (1993), Wing Commander Armada (1993), Wing Commander: ... (1993), Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994), Wing Commander 4: The Price of Freedom (1995), ... 2: The Darkening (1996), Wing Commander Prophecy (1997), Wing Commander: Secret Ops (1998)

22. Адекватный ответ молнии шамблера (оружие)

23. (название игры)

25. ... 2: Judgement Day, ... : Future Shock, ... 2029, ...: Rampage

26. (название игры)

27. По произведениям Клайва Баркера создано две игры Nightbreed и ...

28. (название игры)

30.

31. А это моя стреляющая палка!

33.

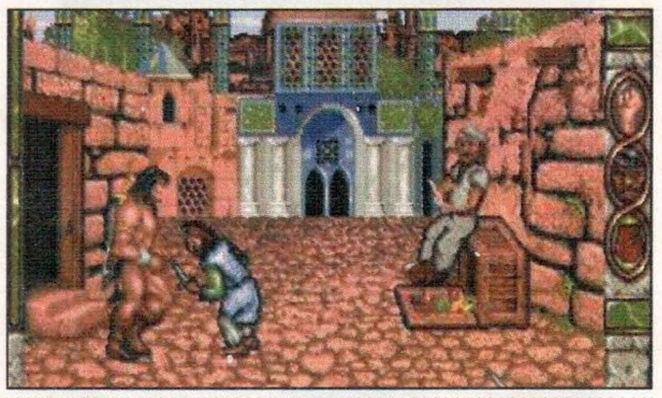
34. Shogo: Mobile Armor Division, Septerra Core, Oni (общее)

39.

40.(название игры)

45. (имя)

46.(имя главного героя)



Ответы на кроссворд, опубликованный в Навигаторе № 53

По горизонтали:

6. Carmack 7. Fallout 10. Castlevania 12. Ogre 13. Wirt 14. Populous 16. Goatmen 19. Chainsaw 25. Deathtrack 26. Sanitarium 27. Demon 28. Cyberdemon 29. Flechettes 30. Sheep 31. Shells 35. Devastator 39. Megasphere 44. Mechwarrior 46. Jaguar 47. Denton 48. Kain 50. Rotfish 53. Warwind 55. Doom 57. Adria 58. Crimson 59.Alley 62. Outlaws 63. Nailgun 64. Braveheart 66. Flashpoint 68. Daphne 69. Insane 70. Elite 72. Croft 74. Grenades 78. Forsaken 79. Reflections 80. Murphy 81. Tribes 82. Gobliiins

По вертикали:

1. Discworld 2. Ecstatica 3. Focus 4. Perfect 5. Spawn 8. Biosuit 9. Butcher 10. Comanche 11. Akkaraju 15. Prophecy 17. Archer 18. Meteor 20. Skeleton 21. Revenant 22. Grouch 23. Pistol 24. Succubus 30. Scrag 32. Simon 33. Kerrigan 34. Griswold 36. Asteroids 37. Tropico 38. Phantasmagoria 40. Gillian 41. Harvester 42. McRae 43. Viper 44. Megahealth 45. Rottweiler 49. Armor 50. Razorjack 51. Trespasser 52. Toonstruck 54. Darklands 56. Ogden 60. Molyneux 61. Infinity 65. Emperor 67. Porsche 71. Larry 73. Faust 75. SCUMM 76. Health 77. Strife 78. Fiend

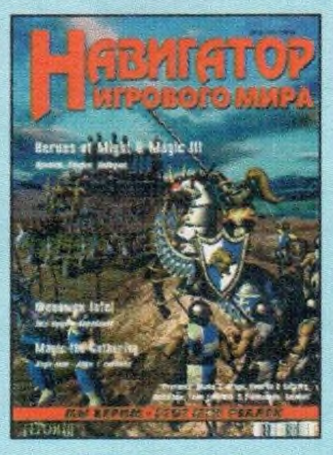
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

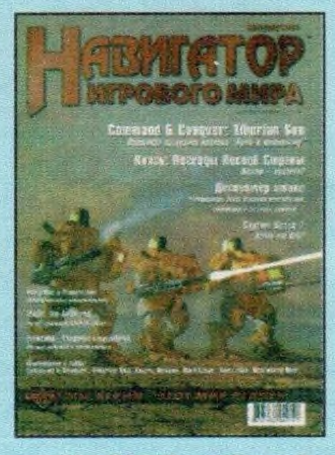
№ 6'98 - 20 руб.

№ 2'99 - 20 руб.
+ CD - 32 руб.

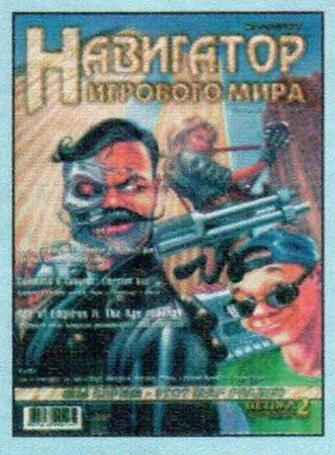


№ 3'99 - 20 руб.
+ CD - 32 руб.

№ 6'99 - 20 руб.

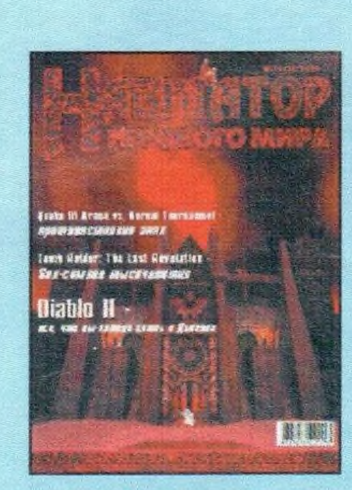


№ 9'99 - 20 руб.



№ 10'99 - 20 руб.

№ 11'99 - 20руб.



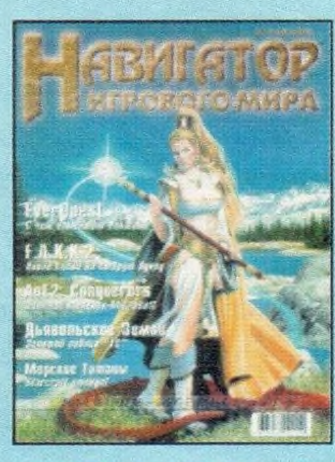
№ 12'99 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30руб.

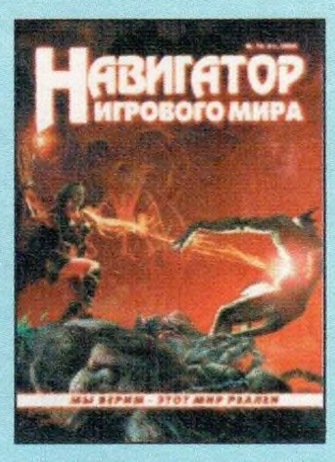
№ 3'2000 - 30руб.
+ CD - 42 р.

№ 4'2000 - 30 руб.
+ CD - 42р.

№ 6-7'2000 - 30 руб.



№ 9'2000 - 30 руб.
+ CD - 42р.

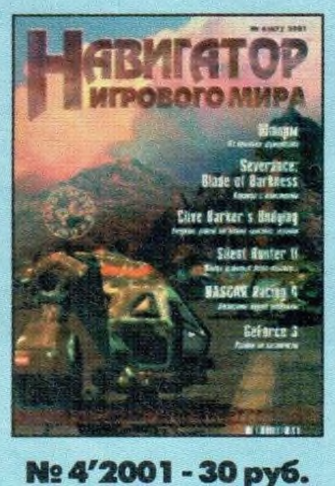


№ 10'2000 - 30 руб.

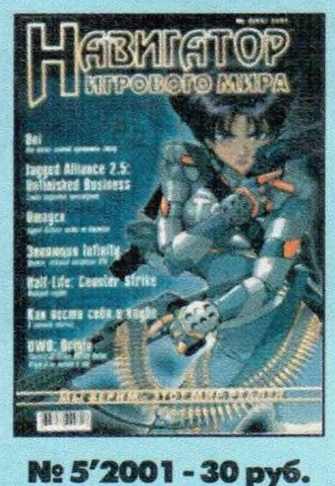
№ 11'2000 - 30 руб.

№ 12'2000 - 30 руб.

№ 1'2001 - 30 руб.



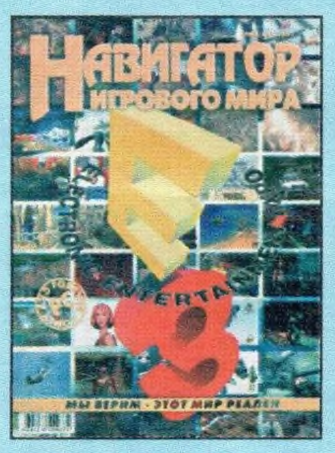
№ 4'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.



№ 5'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.

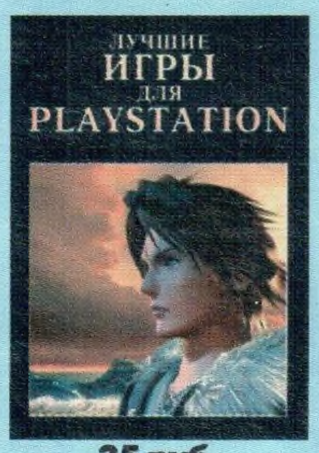
№ 6'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.

№7'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.

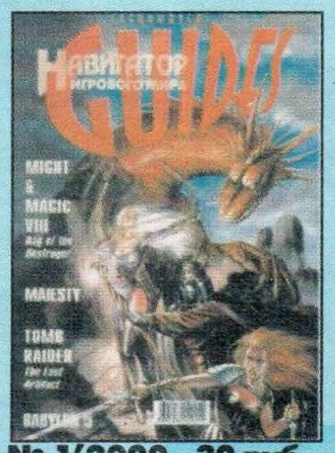


№ 8'2001 - 30 руб.
+ CD - 42р.

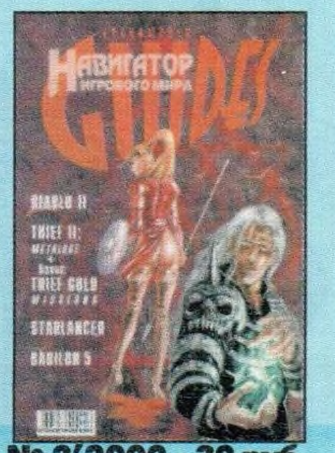
35 руб.



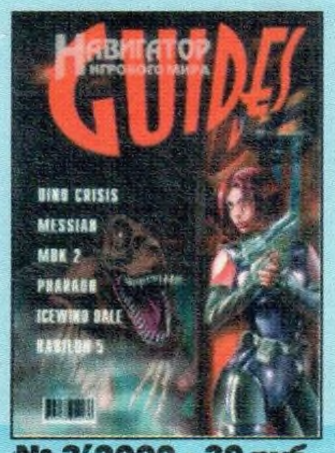
35 руб.



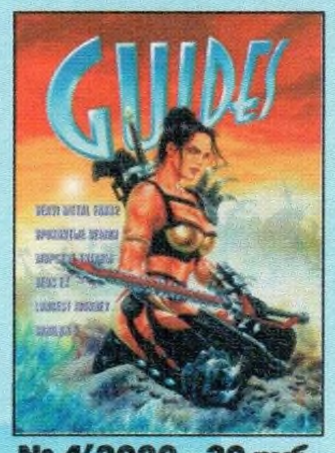
№ 1'2000 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

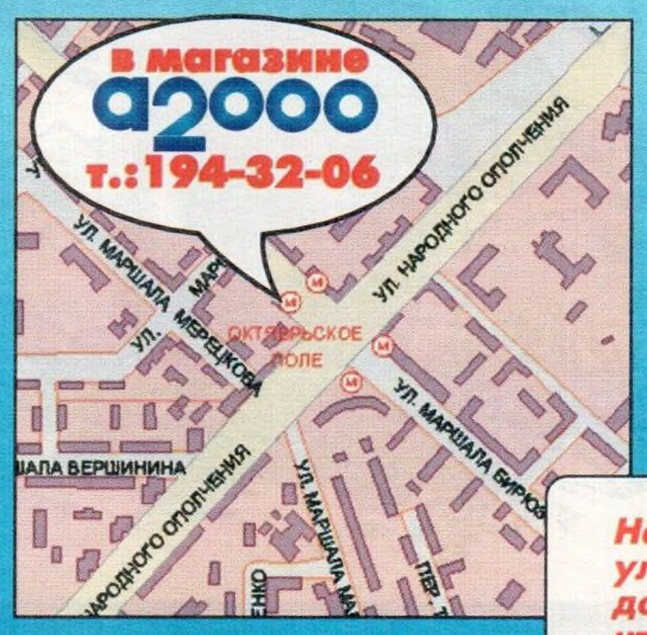
Для покупки нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В заказе укажите:
- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе
"Сетевой магазин"

Старые выпуски журнала можно купить



Наш новый адрес:
ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

ShegoraTH

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Согласно одной из легенд Восьмой Империи, существо, завладевшие системой Ориона, получало неограниченную мощь и власть над всеми расами. Согласно Общему Договору, тот, кто завладел Орионом, признается Диктатором.

Мифы Вселенной (кн. 1, Вступление)

Флот, гигантский флот приближался к звезде. Корабли размером с планету, обросшие сотнями орудий, летели медленно и уверенно. Данные разведки были точны: командование точно знало, что Флот нашел свой Грааль. Орион, который так долго все искали! И теперь нужно будет только захватить его, поработить, уничтожая любое сопротивление, – такова воля повелителя. Корабли приближались, и ничто не могло помешать хозяйской поступи самого могучего флота галактики...

Прощупывая планеты одну за другой, они искали любые признаки жизни, любую угрозу. Четвертая планета была изрыта странными каналами и покинута ее владельцами, зато третья кишела жизнью. Сбор начальных данных не дал ничего интересного: примитивная технология, низкая популяция, отсутствие мощных энергетических источников. Все элементарно – молодая, не представляющая угрозы планета, жителей которой можно просто передавить как тараканов.

Медленно подтянув свои силы, Флот вышел на орбиту. Он готовился к десанту, но вдруг... Флагман, гордость империи, беззвучно лопнул. Лопнул, словно воздушный шарик, обдавая ядерным огнем ближайшие корабли! Его судьба постигла и другие корабли – везде их настигали сгустки плазмы, исходящие с планеты. Они пронзали новейшие крейсеры, не взирая на силовые поля и титановую броню. Спасения не было – мощнейшие энергетические поля не позволяли ни открыть ответный огонь, ни улететь. Флот погиб. Весь без остатка. Волна радиации от серии ядерных взрывов устремилась к планете.

***

В очередной раз отвесив подзатыльник, дед проворчал:

– Представь же, наконец, что это твой враг. Представь, что он хочет убить тебя. Прикажи энергии уничтожить истинного врага.

– Ты видишь, это легко, – дед терял терпение и сам, сотворив огненный шарик, запустил его в камень. – Сконцентрируйся. Уничтожь это проклятое чучело. Убей истинного врага!

Старик уже охрип в бесплодных попытках добиться хоть какого-то результата. Мальчишка, изо всех сил стараясь не замечать яростных взглядов наставника, сконцентрировался. Он все делал правильно: собрал энергию окружающей среды и приказал ей найти настоящего врага. Но огненный шар снова, в который уже раз, взмыл ввысь и исчез в небесах. Чучело осталось невредимым.

Мощный удар по голове отправил Мерлина на землю.

– Так ты надо мной издеваешься?! Ты, что же, попасть в Чучело не можешь? А как ты комаров сбивал, когда они тебя кусали? Не надо тебе знать высшие науки – так и скажи. Вон работа по дому не сделана – убери быстро, если обед хочешь получить!

Было видно, что дед рассержен, но все же не настолько, чтобы по-настоящему наказать внука. Мерлин понял, что легко отделался, и поэтому поспешил ретироваться в дом и заняться уборкой. Дома он хлопнул в ладоши, приказывая очиститься. Но толстый слой пыли и не думал исчезать, а пауки ползали по углам, не обращая внимания на мальчишку с его заклинаниями. Обреченно вздохнув, Мерлин поплелся за метлой...

***

Обломки некогда непобедимой армады исчезли, как будто и не было их никогда. Радиационное излучение в считанные мгновения сошло на нет. Воздух планеты стал еще свежее, реки прояснились, комнаты заблистали чистотой... Только один маленький мальчик выметал тяжелой метлой пыль из дома...

...но Орион так и не был найден

Мифы Вселенной

(кн. 1, Заключение)

Почта

Странный какой-то месяц выдался! Ни с того ни с сего, все вокруг повадились раскрывать мое инкогнито. Люди, которые знают меня уже Бог знает сколько времени, подходят и как бы невзначай спрашивают: "Слушай, давно хотел поинтересоваться, а не ты ли случайно в "Навигаторе" почту разбираешь?". Ничего не остается, как признать свою вину и получить сполна причитающиеся упреки и комплименты. Нет, конечно, подобное случалось и раньше, но в этом месяце прямо всплеск какой-то необъяснимый наблюдается. Может, звезды так странно расположены?

Видимо, благодаря все тем же пресловутым звездам (как удобно на них все валить!), в этом месяце мне пришлось немало поломать голову над тем, кому же все-таки достанется приз за "Лучшее письмо/тему номера", ибо претендентов было немало. Да и вообще, все письма, пришедшие в этот период, отличаются "отменной глубиной мысли и ясностью изложения". Сразу почему-то вспоминается, что осень – период обострения состояния у параноиков. Нет, я никоим образом не собираюсь утверждать, что все, кто пишет нам осенью, непременно являются без пяти минут клиентами исправительного заведения им. Наполеона Великого, но тенденция настораживает. Впрочем, если везде пытаться искать превопричину, недолго и самий заработать почетное право ношения белого билета, а потому я лучше закончу все вводные и перейду непосредственно к письмам. К тому же, как я уже расплывчато упоминала, сегодня они столь обширные и развернутые, что мои красноречивые разглагольствования будут автоматически сводится к маленьким и скромным комментариям. Пожалуй, единственное, что мне хотелось бы еще отметить, это тот огромный читательский отклик, который получила дискуссия об авторском составе в "Навигаторе", начатая Ярославом Сингаевским в 52 номере. Практически каждое письмо так или иначе содержало в себе мнение по этому животрепещущему вопросу. Разумеется, наиболее интересные и полные письма приведены ниже.

Изменения в журнале

Вообще-то это "письмо" уже было опубликовано на сайте Навигатора, но так как мысли, содержащиеся в нем, весьма трезвы и актуальны, я взяла на себя смелость донести их до более широкой общественности.

В последнее время учащаются и укрепляются раннее одинокие голоса о том, что Нави стал не такой, как прежде, надо что-то менять и т.д. Здесь я привожу краткий список того, что, на мой взгляд, нужно изменить и почему.

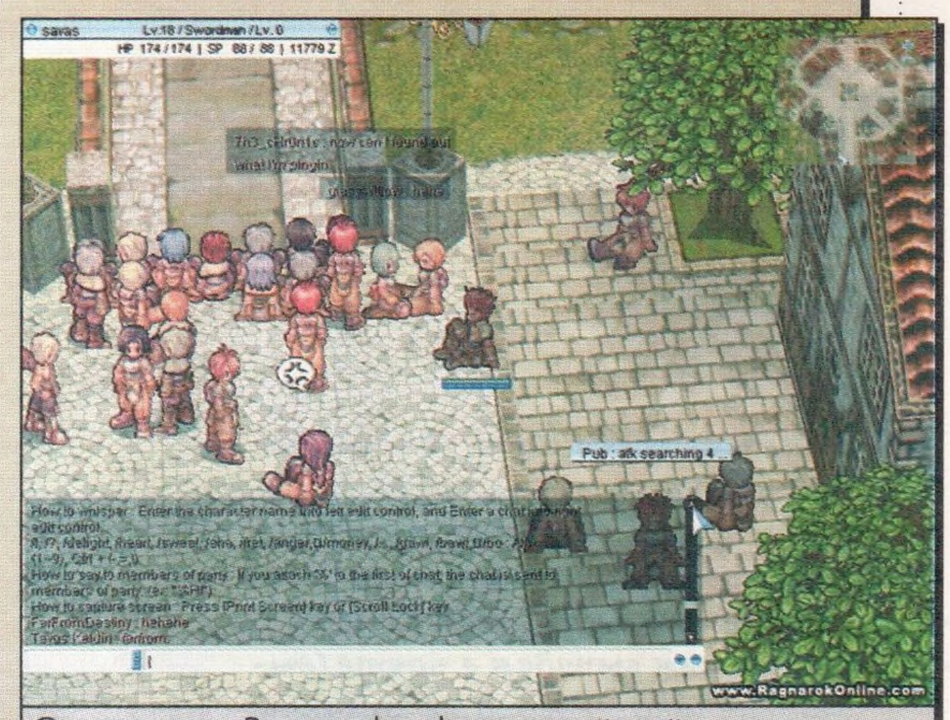
Первое. О диске. Выкинуть в баню видюшки. Они занимают много места, а толку от них мало. Если бы вместо всех видюшек была бы хотя бы одна демка - уже было бы здорово. Мало того, что в них не поиграть, так они еще очень часто и неинформативны. Например, видюшка из Red Alert 2. Что по ней можно сказать об игре, кроме того, что русские опять плохие? Ничего. Собственно фрагментов из игры там и нет. А видеоформат - далеко не самый компактный. Второе. Все не вошедшие в журнал по причине остроты ножниц сами знаете кого статьи тоже пихать на диск. Все вместе взятые они не должны занять больше мегабайта без скринштотов, что совсем мало. Если останется место - можно со скринами, что еще лучше. Также можно пихать на диск лучшие статьи с сайта, раз в журнал они редко попадают. Третье. Старожилам журнал не нравится не из-за того, что он становится хуже, а как раз от того, что он не изменяется. Это застой, а молодежь - основная аудитория журнала - застоя не терпит. Как вы думаете, почему на MTV каждые полгода-год новый дизайн студий? Да они бы каждый выпуск в новой студии делали, если бы это не было так дорого. А значит - даешь новые рубрики! Не обязательно стараться делать журнал кардинально лучше, главное - стараться сделать его другим. Народу надоедает читать только ревью/превью. Забабахайте что-нибудь, конкурс частушек про Дьяблу, рассказ от лица игрового диска, рубрику со статьями авторов Нави, где они бы рассказывали о том, какой должна быть идеальная игра – чегой-нибудь новенького. Четвертое. Убирать/добавлять разделы не по одиночным выпадам в почте (выкиньте гайды/верните комикс), а по мнению всех читателей. Вот были результаты анкеты в ноябре, там ясно было видно: меньше всего народу нужны читы, а больше всего - Z-Zone. Вот и действовали бы соответственно, читы выгнали, а Z-Zon'е их место отдали. Если те данные кажутся устарелыми - проводите постоянный опрос на сайте и смотрите на мнение народа о том, что ему нужно, а не на мнение выпускающего о том, что нужно народу.

Теперь вот что. В Англии, к примеру, хорошая игра стоит до 35 фунтов стерлингов, а компьютерный журнал меньше десяти. И к журналу у них отношение соответственное как к программе передач с аннотациями, которую смотрят, чтобы узнать, что есть интересненького. Соответсвенно, там максимум информации и минимум художеств. У нас же все по-другому. Журнал (с диском) стоит дороже игры. Поэтому и ждут от него не только ревью, но и юмора, рассказов, easter eggs. Из-за этого и популярна Z-Zone. Вот, например, ревью. Их можно писать двумя способами. Либо сухо, сжато, максимум информации, цифирки всякие, количество полигонов на квадратный пиксель (как у них). Либо художественно, с образами, шутками, чтобы плохую игру попинать как следует, а к хорошей эпиграф подобрать (как у нас). И мне хотелось бы, чтобы такой способ развивали и продвигали. Лично я ни разу не покупал игры только из-за того, что в Нави ее похвалили, равно как и не отказывался от покупки из-за разгромного ревью. Так что всякую лирику, относящиеся к играм косвенно материалы (Интервью, Отпуск) и не относящиеся к играм вообще (Медный гвоздь) продвигать.

phil (phil2000@rambler.ru)

Начну с конца. Да, вот так прямо с конца и начну. Нет спору, Зона журналу нужна, полезна и необхо-

Без комментариев:



Скриншот из Ragnarok online - корейской мультиплеерной игры (маленький анонс на следующий номер). Сборище у городских ворот, собираются команды и идут мочить анимешных монстров. Догадайтесь, по какому принципу собираются команды? К слову, вон те товарищи справа ищут Испацев...

В игровых журналах то и дело видишь сожаления, что-де не уважают русских игроков во многопользовательских играх, надо-де добиться уважения. А знаете, почему их не уважают? Причина проста. Только русские стараются всем показать, что они русские и сами по себе. Во времена, когда я частенько захаживал в так называемый Arctic MUD, там нередко можно было читать "крик" вроде: "Kto sejchas v Solace...". "Крик", как вы понимаете, виден всем игрокам сразу. И всего два раза за все это время я видел крик на каком-нибудь еще языке, кроме английского... Теперь представьте себе, что идете вы по вашей любимой Ультиме (EQ, AC и так далее), а навстречу вам господин с мелодичным именем Sxrxw. Нравится? А это японец взял буквы, похожие на иероглифы своего имени... Не встречались с таким? Я, во всяком случае, нет. А вот наши гордо пишут своих "тексхаков" (TEXHUK) и еще гордятся тем, что получилось. Опять же, сколько ни играю во всяческие сетевые игры - всего пару раз слышал что-нибудь вроде "Эй, есть здесь еще испанцы? Давайте соберемся...". Для русских и это - норма жизни. Хотя крик про русских в мире Кринна, к примеру, звучит несколько некорректно... Так что не будем рассказывать сказки про то, что русский в интернете еще недавно был диковинкой. От русских в сетевых играх людей тошнило еще в те годы, когда Ultima Online была смелым проектом будущего. И пока русские ведут себя в сети именно так - вместо здорового патриотизма испытываешь тихое желание скрыть свою русскую сущность как можно глубже. Стыдно за соплеменников.

С уважением, Andrey. lensky@pisem.net

дима. Только стоит ли переоценивать ее значение? Если бы каждый месяц большую часть журнального пространства занимали рассказики-стишки, думаю, квартала бы хватило, чтобы закрывать журнал ко всем костям собачьим. Вам бы самим это не понравилось – платить деньги за ничего не значащую развлекательную информацию. Теперь по поводу художественности статей. Сложность в том, что от нее до "демагогии и разливания воды по страницам" малю-ю-юсенький такой шажочек. И даже нам самим не всегда удается полноценно отличить одно от другого. Ведь что одному читателю покажется вершиной художественно-образного изложения, другой лениво пролистает, буркнув про себя: "Вот понаписал-то фигни всякой!". Теперь касаемо изменений, которые необходимо регулярно производить в журнале. Здесь все еще сложнее, ведь многие люди весьма и весьма консервативны и все нововведения воспринимаются ими в такие штыки, что сам не рад будешь такой инициативе. К тому же, новую рубрику на пустом месте не придумаешь – нужна подуманная концепция, наполненность да и необходимость на худой конец. И именно поэтому, мы никогда не принимаешь решения о нужности/ненужности рубрики на основе одного или нескольких писем. Вот когда количество требования превышает критическую массу, мы начинаем действовать – и то, аккуратненько и осторожно. Касаемо наполнения диска – здесь та же ситуация, что и рубриками. Одного письма ну никак не достаточно. Если подобные требования будут продолжаться, видюшки исчезнут, а статьи появятся.

Мы делили апельсин

Мне так кажется что это хорошо так как журнал ищет, стало быть развивается, стало быть живет. Все остальное это застой и смерть. И мне так кажется, что авторы постепенно утрачивают свежесть взгляда чаще употребляют клише и стараются писать вообще не о чем.
И предложение: как нибудь раскажи как отводится место под разделы. Я так понимаю собираются у т. Бойко редакторы разделов и делять журнал по странично а потом эти страницы делят между сотрудниками. Вообщем научная организация труда. Живой у меня такой интерес. Так как не поленился и посчитал сколько страниц отвели моему любимому жанру стратегий. В этот раз меньше всех. Обидно. А уж про содержание на этих страниц... как говорится без комментариев.

Евгений

Насколько я разбираюсь в редакционной кухне, дело выглядт следующим образом: редакторы-то конечно собираются, но разделение зависит в первую очередь не от их прихоти, а от того, чем нас в этом месяце порадовали игроваятели. Разумеется, от того, насколько много вышло новых интересных проектов будет зависеть наполнение разделов. Впрочем, лучше предоставить слово человеку, который лично отвечает за наполнение журнала – нашему драгоценному выпускающему Константину Подстрешному.

Много легенд и сказаний ходит о разделе места в журнале. Есть слухи, что каждый месяц редактора собираются, и силой отбивают у главного и выпускающего редактора необходимое количество страниц. Кто физически наиболее развит или технически лучше оснащен тот больше места в журнале и занимает. Более разумная теория, говорит, что количество полос в разделе напрямую зависит от вышедших в течение месяца игр, после чего еще и корректируется с поправкой на качество. Например, если выйдет десяток Colobot`ов и один Max Payne, победит, конечно, последний.*

Но все это не так, на самом деле я распродаю страницы наиболее лояльным и богатым редакторам.

- К. Подстрешный

Читатель - читателю

В №8 (51)`2001 в разделе "Почта" Д.Воднев написал про БАЯН, марши из Warcraft II и патриотический дух (я когда прочитал руки зачесались , самому сыграть захотелось но...). Помогите мне связаться с этим Человеком. Надеюсь на вашу помощь.

Всегда ваш читатель Лёха.
zlo@gomail.com.ua

Перманентная идиосинкразия

Чисто случайное замечание: в некоторых номерах или даже в сериях номеров авторы то ли сговариваются, то ли не знаю что, но за все 160 страниц можно найти неоднократное упоминание уменького словца. Например, в 51 номере не раз встречалась "идиосинкразия", а какое-то время у авторов в моде было что-либо "перманентное". Приходится даже в толковый словарь залезть! Что это, скрытая образовательная программа или случайное совпадение?

Компакт. Я, конечно, прекрасно понимаю, что Нави читает разношерстная аудитория людей,

* *Так выбивание страниц при помощи велосипедных цепей и стратегических ядерных ракет – стало одной из добрых традиций.*

Письмо номера

И, наконец, письмо, которой на мой взгляд наиболее полно отражает все, что касается проблемы авторского состава. Видимо, этим письмом разумно будет подвести некий общий итог дискуссии. Впрочем, если появится жгучее желание высказаться – не стесняйтесь, тему можно всегда поднять снова, было бы желание.

Лучшее письмо номера награждается игрой FAKK2 от компании "Бука"

Авторский состав: резюме

Вещь номер один – Приз на Письмо Номера. Я задумался над причинами подобного решения с вашей стороны: куда ни пнюнь – ни одной выгоды, кругом сплошные неудобства. Ведь теперь тебе, уважаемая Жанна, придется (особенно в первое время, на волне ажиотажа) разгребать огромное количество бумажного и емыльного барахла, которым тебя завалят бесталанные любители халявы. И, несмотря на предупреждение, большинство этих писем, я уверен, будет умилительно-хвалебного, а то и непрекрыто-подхалимского толка. Это неприятно, так как откровенная лесть радует только не очень умных людей. А может, в почтовом разделе трудоголики работают, которым круглосуточная работа без выходных только в радость? Вряд ли. Вот и остается один вариант – что вы в Нави действительно любите своих читателей и хотите сделать им приятное. Не верится что-то. Никого не хочу обидеть, но со своим циничным мировосприятием не могу поверить, что любовь к совершенно незнакомым людям может перевесить вышеизложенную мрачную перспективу. Возможно, я не учел какого-то фактора, повлиявшего на ваше решение, но пока что мне придется оставаться наедине с вот этой сомнительной версией, которая слишком хороша,чтобы в нее поверить.

Вещь вторая, перепахавшая меня гораздо больше, да и вообще серьезная. Вопрос о текучке кадров. Честно говоря, я всегда обращаю внимание на то, кем написаны статьи и меня жутко расстраивает исчезновение любисых имен. Так вот, прочитав письмо Ярослава Сингаевского, я обнаружил у себя в голове несколько мыслей. Мысль номер раз. Среди достоинств журнала "золотого времени" Я.С. упоминает открытость для общения, но тут же говорит о необходимости заморозить коллектив. Но в таком случае Нави наоборот превратится в касту (возможно даже секту) "в доску исписавшихся экспертов" ((с) кажется Главный), которые со временем начнут слушать только самих себя, пропуская мимо ушей читательские реплики. Кроме того, постоянное варение в собственном соку неминуемо приведет к склокам и дрязгам в коллективе, которые отнють не улучшат качество работы авторов и редакторов. Итог - инкапсуляция журнала приведет к его гниению.

Мысль номер два. Значит, застоя допускать нельзя, это очевидно. Но что тогда? Ведь, как я уже говорил, исчезновение старых полюбившихся авторов отзывается болью в сердце. К тому же некоторых из них являются просто-напросто лицом соответствующих разделов. Итог – старых выгонять жалко, а новых набирать надо. Но ведь журнал-то не резиновый, его на всех не хватит, даже если урезать все статьи до половины страницы, а количество этих страниц увеличить вдвое.

Мысль номер три. Так может, выделить тех, кто составляет лицо журнала, и пусть они являются каркасом редакции, на который, по мере необходимости наращивалось бы мясо – новобранцы, "свежая кровь". идеальное решение! Ага, щазз. Мы своими же руками поделим коллектив на "высших" и "низших". Маститые ветераны, прочно сидящие на своих местах, вряд ли будут серьезно относится к молодому "быдлу", взаимозаменяемому, как солдатики из C&C. А те, в свою очередь, не будут себя уверенно чувствовать, видя такое к себе отношение и зная, что в любой момент могут вылететь с работы из-за того, что кому-то из "патрициев" показалось, будто журналу нужна "свежая кровь". Итог – те же распри и раздоры, приводящие к катастрофическому падению качества журнала.

Мысль номер четыре, последняя. Как ни крути, а приходится признать, что в своей логической цепочке я пришел к тому, что сейчас и наблюдается в Нави. Это свобода любого уйти в любой момент и свобода стать членом коллектива, если ты ему подходишь. Уважение и любовь к читателю можно проявлять двумя путями: любой ценой сохранять постоянный коллектив "народных героев" или просто делать отличный журнал, невзирая на то, кого для этого придется уволить или нанять. Лично я склоняюсь ко второму варианту, так как легче переживу уход любимого автора, чем кончину любимого журнала. Впрочем, это только прелюдия к мысли, а сама мысль такая: а что, если сделать периодические опросы читателей, в которых выяснялось бы их отношение к различным авторам. Если отзывы на кого-то будут стабильно отрицательными, то придется его уволить на благо журнала. Разумеется, у каждого бывают творческие кризисы и прочие причины для временного падения качества материалов, поэтому, чтобы не выгонять зря хороших людей, предлагаю опросы делать нечасто. Скажем раз в год.

Гребнев Александр.

Первую часть письма я оставлю без ответа – так просил сам Александр (ему интереснее самому подумать, с чего это мы вдруг такие добренькие, а не услышать готовый ответ), поэтому сразу перейду ко второй части. Согласна, что "закрывать" журнал для притока новых талантов нельзя, и связано это даже не с возможными дрязгами (которые исключены в силу специфики нашей работы), а с тем, что авторы имеют тенденцию исписываться или просто устают от работы в журнале. Однако, Александр сделал не совсем правильный вывод: из журнала редко кто уходит "насильно", чаще всего автор понимает, что ему больше не хочется писать статьи, что в жизни для него появились более интересные вещи, чем компьютерные игры. Поэтому "старичков" обычно никто не выгоняет, они сами уходят. Причем, через это рано или поздно проходят практически все авторы (помните мой "уход"?). Разумеется, идея разделить коллектив на "патриархов" и "салаг" ни к чему хорошему не приведет. Если автор жутко талантлив и завоевал популярность всего двумя публикациями, разве можно записывать его в "новички"?

Итак, мы снова пришли к мысли, которая уже сегодня озвучивалась: надо чаще отслеживать настроение аудитории, делать регулярные анкеты, где вы сами смогли бы указать нам на наши не очень сильные стороны. Только вот какой вопрос: много ли читателей будут регулярно принимать участие в подобном анкетировании? Ведь по большому счету, то, каким является "Навигатор" зависит не только от нас, но и от вас.

проживающая по всей РФ и занимающаяся, кроме святого дела, многими полезными по жизни делами. Но, извините, здесь не какой-нибудь "Домашний компьютер", чтобы 80% файлового раздела на диске занимали програмы типа подсчета выслуги лет или составления бугалтерского отчета по таким-то стандартам! Plz, больше игровых и околоигровых файлов.

Кудашкин Александр aka Mechanic_e04

А может все гораздо проще? Авторы пишут себе, ни о чем не задумываются, а вредные Выпускающий и Главный по ночам, якобы в процессе редактуры, подставляют всякие заумности. Или составляют на каждый номер "список необходимый слов и выражений". И самим не скучно и читателю польза. Ну а на самом деле – это случайность. Ляпнет кто-нибудь в компании что-нибудь такое заумное, западет словечко нашим писателям – журналюгам и понеслось!

Теперь по поводу компакта. Никак не хотят понимать наши придирчивые читатели, что игры – это преходяще, а бухгалтерский учет – вечен. Особенно, в соответствии со стандартами. А потому в файловом разделе царит засилие неигровых утилит, которые могут вдруг пригодится (и ведь пригождаются!). Зато играм справедливо отданы все остальные разделы.

Технический беспредел

Хотел бы предложить следующую тему для обсуждения: "Зачем мы покупаем лицензионные диски от российских издателей?". Единственный повод - качественные локализации (вопрос конечно же спорный, но в любом случае лучше пиратского), потому как второе, что привлекает в данной продукции, это так называемая техническая помощь, которая при ближайшем рассмотрении отсутствует как класс. Самое большое, что могут вам посоветовать это сменить драйвера и что-то в этом духе. Самый убойный аргумент "Мы не несем ответственности за игры работающие на нелицензионной версии ОС". Но ведь у кого она лицензионная. У 99%, я уверен она пиратская. Потому как покупать лицензионную нет смысла. Так как техническая поддержка также отсутствует (у нас на предприятии купили лицензионные Windows и Visual Studio, и когда возникли проблемы техпомощь от всего открестилась). К чему я клоню. В России сфера услуг очень сильно насыщена людьми старого закала (ХАМАМИ), которые не понимают, что я, платя деньги за их поделки, их кормлю и ко мне надо относиться как минимум с уважением. И это относиться не только к службам технической поддержки, так ВЕЗДЕ. Я жил заграницей и знаю, что такое качественное обслуживание.

Посему предлагаю объявить бойкот российским издателям и как минимум не отсылать им регистрационные карточки. (Ведь даже пираты обменивают любой непонравившейся диск на другой).

Обязательно добавьте хотя бы страничку об играх для Linux. Об этом, по-моему, еще никто не пишет. Не упустите свой шанс, потом может быть поздно и появиться журнал: что то типа "Linux Games only and forever".

В №8 от 2001 года задавался вопрос об авторах. Так вот мое мнение, что должен быть коллектив постоянных авторов. Поэтому я буду ждать следующий номер журнала, как встречу с "семьей". Логично было бы выпускать что-то типа анкеты с наиболее важными вопросами, подлежащими всеобщему обсуждению (например, раз в полгода). Объявлялся бы на страницах журнала "день голосования". У кого нет интернета, могли бы заполнять листок, приложенный к журналу, остальные голосовали в online. Супер-обратная связь.

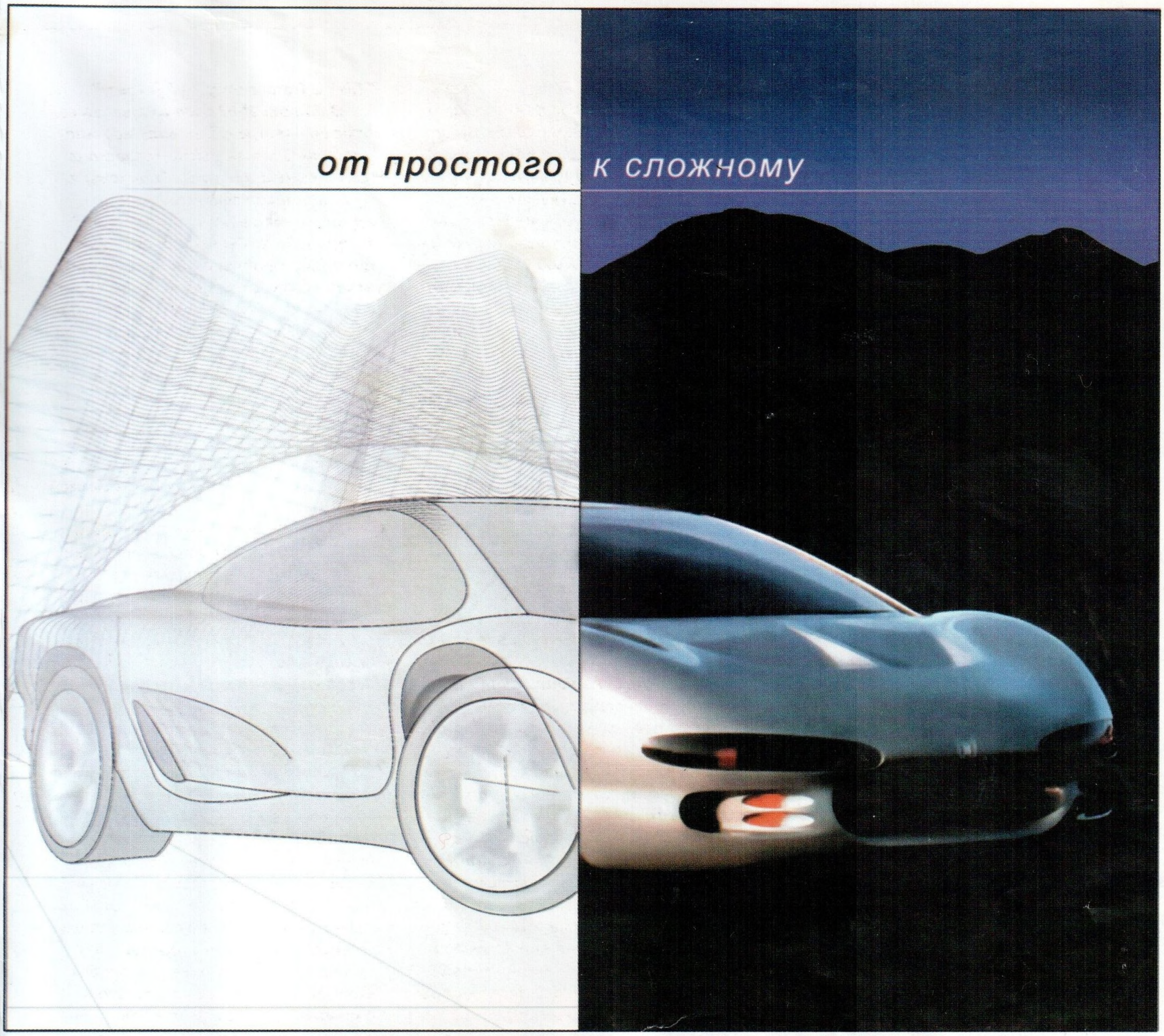
Лукьянов Сергей

Во времена давние – старинные (лет эдак 5 назад), любимый всеми нами журнал "Навигатор игрового мира" уже заслужил в определенных кругах прозвище "Рупор пиратства" как раз за то, что не боялся поднимать и обсуждать такие вот темы. Но в этом письме речь все-таки идет не о пиратстве, а о том, за что ж мы все-таки платим деньги, покупая лицензионный продукт с возможностью " технической поддержки" со стороны производителя. С одной стороны, понятно, что за эти деньги издатели не собираются подавать вам кофе в постель и выполнять все ваши капризы (уж поставить самостоятельно новый DirectX я думаю вы способны), но с другой стороны, как видно из письма Сергея, разработчики не стремятся сделать что-то большее. Впрочем, может оказаться так, что Сергею просто не повезло, а на самом деле отечественные игроделы невинны аки младенцы.
А посему предлагаю перенести обсуждение этого животрепещущего вопроса на следующий номер и подождать отзывов других читателей, которым приходилось пользоваться этой самой "технической поддержкой".

Уфф-ф-ф... Кажется все. Почту разобрали, лучшее письмо номера выбрали, итоги дискуссии подвели. Значит можно прощаться еще на месяц и начинать ждать с нетерпением ваших новых писем. Ведь, что ни говори, а в словах Александра Гребнева есть немалая доля истины: моя работа доставляет мне огромное удовольствие.

Свой долг перед игровой общественностью выполняла
Жанна Давыдова
jgran@sfthome.net
ICQ uin: 2244559

Quake - одна из игр под Linux, несмотря на угловатую графику, эту малоизвестную FPS пользователи Линукса очень любят



ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

Business-сервер за $25!*

- 80 Mb дискового пространства
- неограниченный трафик
- 30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, MySQL

Prof-сервер за $42!*

- 100 Mb дискового пространства
- неограниченный трафик
- 50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, PHP4,
- MySQL, postgreSQL, Java servlets
- полный доступ к конфигурации Apache
- mod_Perl, mod_PHP, gcc (GNU project C Compiler)

*** при оплате за три месяца; все налоги включены.**

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

- канал 1 Гбит/с
- круглосуточная техническая поддержка
- любые объемы дополнительного дискового пространства
- все возможности хостинга
- постоянным клиентам-скидки!

Регистрация доменных имен

только для наших клиентов

домены в зонах .com, .org, .net - $15/год*
домены в зоне .ru - $24/год*
домены в зонах .info - $30/2 года*

*** все налоги включены.**

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380
тел.: (812) 326-4469
e-mail: hosting@zenon.net

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ. ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демиурги

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

1С® Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE

POWERED BY: gamespy

www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru

Демиурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право распространения на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51
Барнаул
ул. Деповская, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
Рынок, контейнер №71
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б
Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихоправова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11.

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36.

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника».

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1.

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; ул. М. Бирюзова, д.12; ул. 60-летия Октября, д.20 Смоленская пл., 13; м-н «Ровер», Ленинский пр., д.66; Красная пл., д.3, 1 эт., 3 линия.

Компьюлинк: Щелковское шоссе, 5; ул.Удальцова, д.85, корп.2; Садовая-Триумфальная, д.12/14; Кутузовский проспект, 33А; Ленинградское ш., 17.

ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щеремётьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.